DEEP FEAR™

PERFECT GUIDE －DEEP FEAR DEEPS－

ディープフィアー パーフェクトガイド



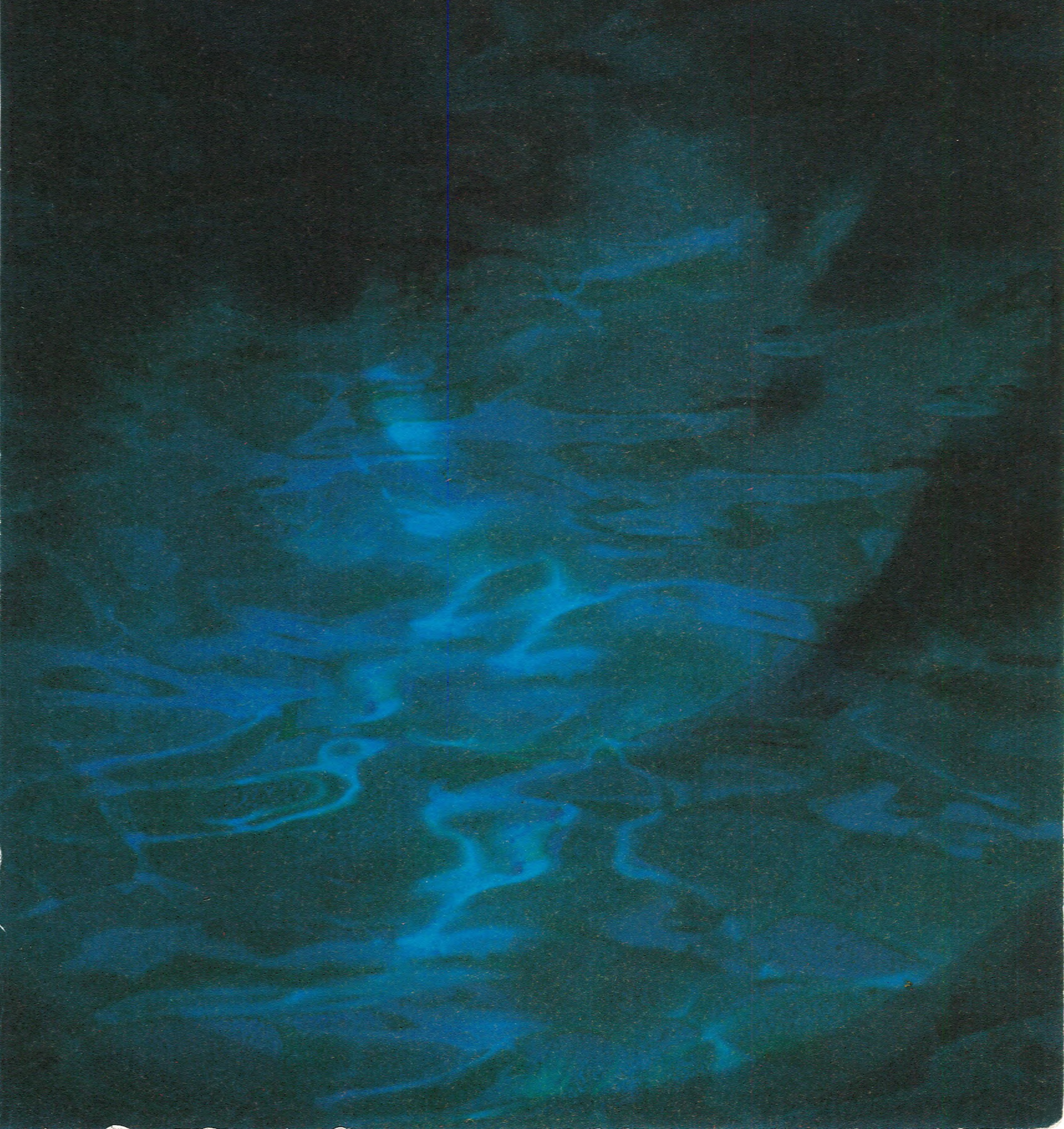
ファミ通 責任編集

DEEP FEAR™

ディープフィアー パーフェクトガイド
—DEEP FEAR DEEPS—

ファミ通 責任編集

DEEP FEAR パーフェクト・ガイド
DEEP FEAR DEEPS



CONTENTS

ビッグテーブル

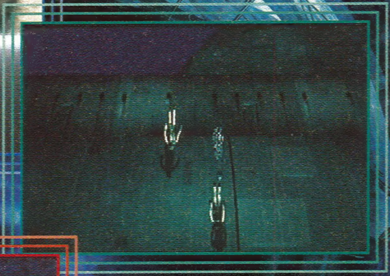
救助活動マニュアル

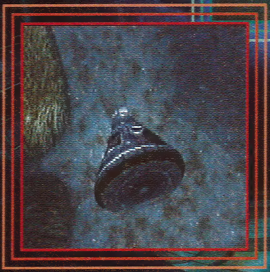
シナリオ攻略

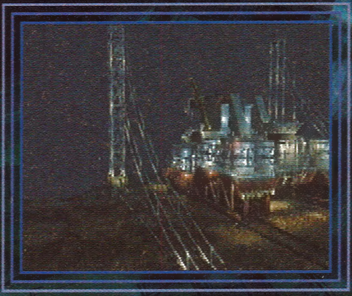
データファイル

ビッグテーブル





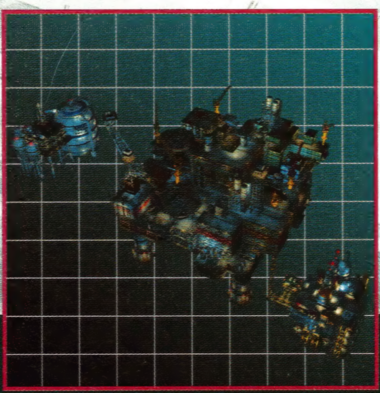


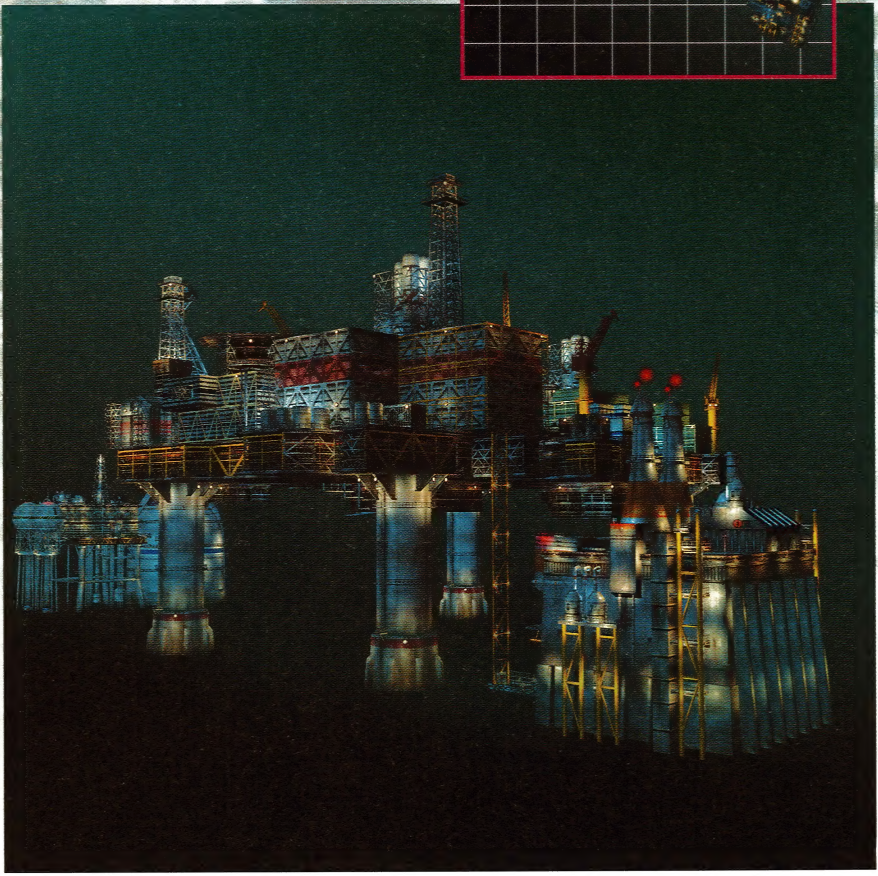


海面下1000フィートの海底にそびえ建つ、米国海軍潜水艦の補給基地“ビッグテーブル”。まずは、舞台となるこの基地の概要を説明し、次に各エリアとゲーム中に登場する人物を紹介していく。

ビッグテーブル解説

グアム島沖、海面下1000フィート(約300メートル)の深海に建っている米国海軍潜水艦の海底補給基地。4本の支柱に支えられた外観が巨大なテーブルに見えることからその名が付いた。基地運営資金を得るために、共同研究を名目に研究施設の一部を軍需産業系の民間企業に賃貸している。





●各エリア解説

CCDエリア
センターコントロールデッキエリア。基地全体を統括している。

NAVYエリア
ビッグテーブルと分離・合体が可能な、海軍の極秘エリア。

ドッキングエリア
NAVYエリアがビッグテーブルと合体するエリア。

MIエリア
医療会社【MI(メディカルインダストリー)社】管轄エリア。

アパートメントエリア
ビッグテーブルに勤務している、従業員用の住居エリア。

DNエリア
通信会社【DN(ダイナミックネットワーク)社】管轄のエリア。

JUNKエリア
ビッグテーブル内で発生する、様々な廃棄物を処理するエリア。

エアユニットエリア
ビッグテーブル内に供給する空気の製造、循環を行なっているエリア。

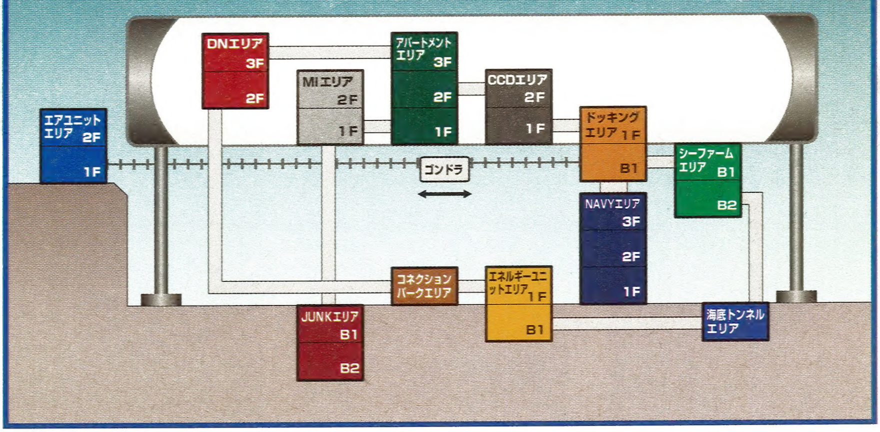
エネルギーユニットエリア
ビッグテーブル内に電力を供給している、原子力発電エリア。

シーファームエリア
動物の生態を研究している【シーファーム社】管轄のエリア。

コネクションパークエリア
エネルギーユニットエリアとビッグテーブルを繋ぐ海底エリア。

海底トンネルエリア
エネルギーユニットエリアとシーファームエリアを繋ぐ作業用通路エリア。

ビッグテーブル全体図



登場人物紹介

ビッグテーブルは、その施設を軍需産業系の民間企業に貸し与えることで、莫大な運営資金を生み出している。そのため基地内では軍人だけではなく、多数の民間人も働いているのだ。そこに勤務する職員は約60名。それぞれが各分野の専門家である。その中で、ビッグテーブルでの事故発生に深く関わっていく重要な人物を紹介する。



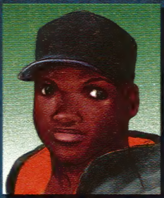
ジョン・メイヤー
……………〈28才〉

このゲームの主人公で民間レスキュー組織ERS社のライフセービング・インストラクター。3年前、婚約者を海難事故で亡くし、自責の念から軍を除隊している。



ジーナ・ワイズバーグ
……………〈22才〉

IQ180の若き分子生物学者。ビッグテーブル内で進められている、あるプロジェクトの研究員だ。人付き合いがほとんどない学者肌の女性で、孤児院で育った過去を持つ。



ムーキー・カーヴァー
……………〈20才〉

最年少のERS隊員で潜水艇リトルシャークの操縦士。ジョンの相棒だが、ビッグテーブル勤務歴は彼よりも長い。陽気で、大リーグニューヨーク・ヤンキースのファンである。



クランシー・ドーキンス
……………〈54才〉

海軍大佐でビッグテーブルの総指揮官。野心家で数々の経歴があるが、ある紛争寸前の海域で民間の船を撃沈してしまうというミスを犯し、この海底基地に左遷された。



ダニー・レイノルズ
……………〈39才〉

ドッキング・エリアの現場主任。元海軍の軍人で、クランシー大佐指揮下で働いていた。人情に厚く、頑固で曲がったことが大嫌いという職人気質を持った人物だ。



シャロン・ステート
……………〈19才〉

カリフォルニア出身の新進のフリーカメラマン。同じ年頃のムーキーとは遊び仲間である。持ち前の元気さが売りの無邪気な少女。ジョンにほのかな好意をよせている。

救助活動マニュアル



プレイヤーは、民間のレスキュー組織ERSのジョン・メイヤーとなって、ゲーム中に起きる事件、事故に対応していくことになる。ここからは、レスキュー隊員として身に付けておかなければいけない、救助活動のノウハウを説明する。移動や探索の仕方という基本的なことから、緊急時への対応までを詳しくまとめてあるので、ゲームをプレイする前によく読んでおこう。

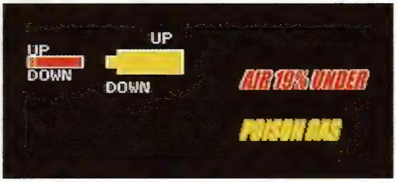
第1章／事故現場での対応

1 現状の把握（画面の見方）



救助活動中に直面する状況は、すべて画面の表示でチェックできる。その中でも重要なのはエア残量だ。室内のエアが少なくなると、通常は緑色で表示されている画面右上の数字が赤くなり、エア残量が0になると、レギュレーターを持っている場合は自動的に装備される。ゲージの青はレギュレーターのエア残量、赤は肺内のエア残量を示しており、青が赤に変わり、それが尽きると体力が減少し始める。そして体力が0になると死に至るのである。なお、室内のエアは、通常活動だけではなく、武器使用時にも減少することを覚えておこう。

2 生存者の探索（マップの見方）





■現在位置　■浸水中
■エア残量20%以上　■有毒ガス発生中
■エア残量19%以下　■未入室

ビッグテーブル内部は構造が入り組んでおり、記憶だけで進むのは、生存者の救助活動に支障をきたす。行動を起こす前には、必ずその先の状況をマップで確認すること。Yボタンを押すと、その時点で自分がいるエリアのマップが表示され、現在位置のブロックが点滅によって確認できる。ブロックの色分けは、現在位置：ピンク、エア残量20%以上：緑、エア残量19%以下：赤、浸水中：青、有毒ガス発生中：黄、未入室：黒となっている。なお、戦闘時以外なら、Lボタンでその時点で自分がいるエリア名と部屋名を確認できる。

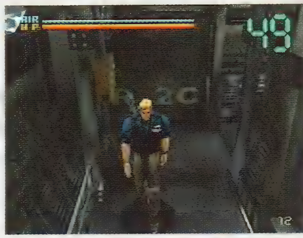
3 移動

●前進／後退

方向ボタン上が前進、下が後退だが、場所によってカメラのアングルが目まぐるしく変わるため、最初は戸惑いやすい。スムーズな移動ができないと、救助どころか自らの命も危険にさらすことになる。主人公を自由に動かせるように練習しておくこと。

●ダッシュ／バックステップ

Bボタン＋方向ボタン上の「ダッシュ」は、迅速な目的地への到達、危険な場所からの脱出などを行なうときに有効で、最も重要な移動方法となる。なお、Bボタン＋方向ボタン下で一歩ずつ後退する「バックステップ」は、銃を構えているときのみの移動法である。



←前進／後退は、すべての基本となる動作だ。操作感覚を掴め。



←救助活動中は常にダッシュで移動することを心掛けること。

4 各種備品の利用

基地の内部では様々なアイテムが入手できる。それらは必ず救助活動に役立てることができるはずだ。中にはアイテム画面でセットしておけば、Zボタンを押すだけで使用することができるものもある。アイテムは、右のように4種類に大別することができる。



➡アイテム画面で選択し、AまたはCボタンで決定し使用する。

●体力回復剤

体力が少し回復する「応急キット」、大幅回復の「救急キット」、完全回復の「蘇生キット」の3種類。身の安全を確保するための重要なアイテムだ。

●KEY

閉鎖された扉やロッカーなどを開くためのアイテム。形は様々で、基地内の生存者や死体などから入手することができる。

●ファイル

部屋の本棚や机の上、パソコンなどから入手できる。すべての内容をつなぎ合わせていくと、事件の真相がおぼろげながら見えてくるはずだ。

●イベントアイテム

ハンバーガーや害虫駆除剤、MOなどがこれにあたるが、どれも救助活動を行なう上で欠かせないアイテムなので見落とさないように。

第2章／戦闘への対応

1 ウェポンカード／ロッカーの利用

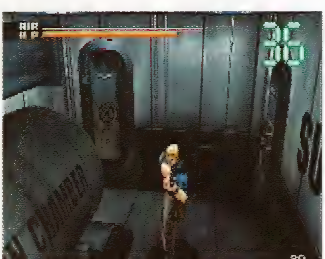
特殊な状況での救助活動を展開するERS隊員は、通常、無縁と思われる武器の扱い方も知っておかなければいけない。ビッグテーブルは、軍と民間企業の合同施設であるため、武器は厳重に保管されている。各エリアの倉庫に配備されているウェポンロッカーは、弾丸の補充とスペシャルウェポンの入手などに利用される。スペシャルウェポンの持ち出しにはそれぞれ番号が記載された個別のウェポンカードが必要で、カードは基地内の特定の人間が管理している。なお、ウェポンロッカーでの弾丸の補充は無制限に行なうことができる。



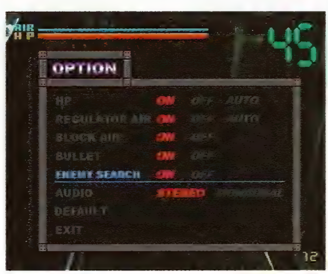
↑各エリアの倉庫には、必ずウェポンロッカーが設置されている。

2 武器の扱い方

扱い方によって、凶器にも人命を救う有効な手段にもなる銃の使用には、救助隊員として常に気を配らなければいけない。基本的な使用法は、Rボタンで銃を構え、Cボタンで射撃。オプションのサーチシステムをONにしておけば、Lボタンで自動的に照準を合うようになる。初めてプレイするときは、利用した方がいいだろう。武器はそれぞれに特徴があるので、よく把握しておくこと。たとえば、ショットガンは威力が高く、サブマシンガンは連続射撃ができる。ハンドガンは単発で威力も低いが、サーチシステムを使えば、無駄弾を撃たずに確実にダメージを与えることができ、動きの速い相手には非常に有効である、といったところ。もちろん、それぞれ至近距離から撃った方が威力があるということも覚えておいて欲しい。



←武器を構えたまま移動すれば、急な戦闘にも対処することができる。



←Lボタンのサーチシステムを使えば戦闘が楽になる。

3 武器紹介

●スタンダードウェポン　基本の武器で、3つとも同時に携帯できる。


ROBER GLOCK G17
（ハンドガン）


COLT M1911A1
（ハンドガン）


KPG L9
（水中銃）

●スペシャルウェポン　攻撃力が高い武器で、ひとつだけ携帯が可能。


STEYR TMP
（マシンガン）


H&K MP5A5
（マシンガン）


MOSSBERG M500ATP
（ショットガン）

4 戦闘アイテムの利用法

ゲーム中に入手できるグレネードとスタングレネードは、どちらも戦闘時に使用するアイテムである。グレネードには凄まじい殺傷能力があり、スタングレネードには敵を麻痺させる効果がある。複数の敵や手強い敵に立ち向かう場合に、非常に頼りになるはずだ。ボス戦の前には、これらをアイテム画面で選択してセットしておこう。そうすれば、戦闘中でもZボタンを押すだけで使うことができるようになる。


⬆通常の戦闘時は温存し、中ボスクラスの相手の時に使用する。

グレネード



攻撃専用のM75手榴弾。殺傷能力はかなり高いが、動きのすばやい敵にはかわされてしまうことがある。効果範囲は約半径1メートル。

スタングレネード



敵を一時的に麻痺状態にすることのできるE182特殊閃光手榴弾。動きの速い敵の足を止めたり、脇をすり抜けて先に進むときなどに使用する。

第3章／アクシデントケーススタディ

1 エアの供給が断たれた場合

エリア内のエア残量が0になった場合、エアシステム(以降AS)を作動させると、供給を再開させることができる。しかし、その作動が不可能な場合には、約3分間分のエア供給が可能な非常時呼吸器具、レギュレーターを使用するしかない。レギュレーターのエアが0になると、約20秒で肺内の酸素がなくなり、その後、約10秒で体力(HP)が尽きる。レギュレーターの使用局面は多いので、できるだけ温存し、エアグレネード(下記参照)で対処するよう心がけること。



⬆右上の数字が0になると、主人公は窒息死してしまう。

エアシステムとレギュレーターチャージャーの利用



⬅壁際に設置された黄色い操作パネルがASとRCだ。

エアシステムは、部屋や通路に一定量のエアを供給する手動式緊急装置で、レギュレーターチャージャー(以降RC)は、レギュレーターのエアを充填する装置である。ともに各エリアの倉庫や通路に設置されている。

レギュレーター



非常時用の呼吸器具。エア不足時だけでなく、浸水または毒ガスが充満した室内などでも使用できる。有効時間は約3分。

エアグレネード



A97圧縮空気手榴弾。攻撃力はないが、使用することで、一定量のエアを室内や通路に供給することができる便利なアイテムだ。

エア不足時の対処法

1. ASを作動させ、エアを室内に補充する。
2. レギュレーターをくわえ、エア残量の多いエリアに避難する。
3. エアグレネードを破裂させ、圧縮されていた空気を室内に補充する。

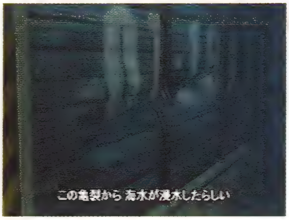
2 浸水事故が発生した場合

浸水も重要視しなければいけない事故のひとつである。様々な機能施設を擁するビッグテーブルは、浸水対策として二重扉構造のダブルエアロックを採用しているため、各エリアとブロックがそれぞれ独立した密閉空間となっている。だが浸水が広がれば、基地内の生命線であるエア供給路や圧力均衡にも影響を与えることになり、やがて重大事故にもつながりかねない。浸水事故が起こった場合は、すみやかに現場に急行、原因を究明し、施設の機能回復に務めなければならない。



⬆場合によっては基地全体が水没することもある。

施設の機能回復



⬅事故原因の解明が、施設の機能回復への第一歩だ。

浸水ブロックで、原因箇所（外壁の亀裂や圧力均衡の狂いによる歪み）を発見したら、ガムガンやトーチで修理し、ASを作動させる。水没したブロック内にエアを充満させることで、排水を行なうことができるのだ。

ガムガン



米海軍が開発した修理用の特殊樹脂発射装置。発射される特殊樹脂はすばやく凝固するので、即座に亀裂をふさぐことができる。

トーチ



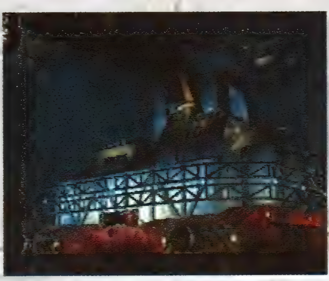
銃の形をした携帯型ガスバーナー。燃料がボンベ式のため長時間の使用は不可能。金属部分の溶接や切開などに使用する。

浸水時の対処法

1. 浸水ブロックに急行し、原因を調査する。
2. ガムガンやトーチで損壊箇所を応急修理する。
3. ASを作動させ、ブロック内にエアを満たし排水する。

3 ビッグテーブルから脱出する場合

基地内で重大な事故が発生し、生命維持機能の回復が不可能となった場合は、生存者の安全確保を最優先とし、即座に基地内から脱出する。脱出には、AWS(多機能潜水艇)やDRSV(深海潜水救助艇)を使用するのが最も有力だ。また、ひとりでも多くの生存者を救助するため、原則としてERS隊員の搭乗は一番最後とする。これらの脱出方法が取れない場合、NAVYエリアに一時的に避難し、ビッグテーブルから切り離すという方法もあるが、これは太平洋艦隊総指揮官の許可が必要となる。



⬆NAVYエリアは、唯一、ビッグテーブルから切り離しができる施設だ。

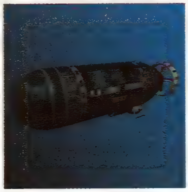
脱出艇の使用



⬅AWSの船内。乗り組めるのは10人以内だろう。

基地から脱出するときは、いち早く事故の影響外に出ることが重要。しかし、AWSは配備数に限りがあるため、基地の全従事者を乗り組ませることはできない。緊急時には、人員の大量輸送が可能なDRSVの出動を海軍に要請する必要がある。

DRSV



海軍の特殊部隊も使用する深海潜水救助艇。緊急時の最大乗員数は数十名を数える。緊急脱出用プールにも接舷が可能だ。

リトルシャーク



ERS専用の多機能潜水艇。海中での様々な作業に対応でき、緊急時には避難用の救助艇として利用される。

脱出時の対処法

1. 基地内に配備されているAWSで脱出する。
2. 海軍へDRSVの出動を要請する。
3. NAVYエリアに避難し、ビッグテーブルから切り離す。

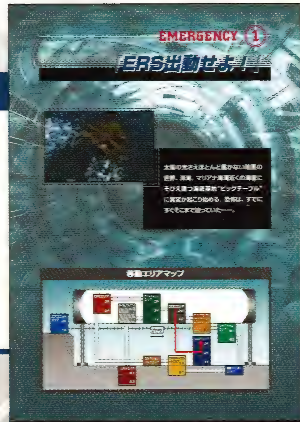
シナリオ攻略



『DEEP FEAR』の舞台となるビッグテーブルには、多くの危険と謎が隠されている。しかし、これ以降に提示した攻略順路で進めば、全てのムービーとイベントが見られるようになっている。ぜひ参考にしていただきたい。

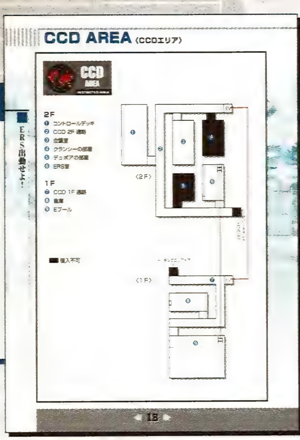
攻略ページの見方

本書では『DEEP FEAR』のシナリオを10章に分けて攻略している。ここでは、各章トビラ、マップページ、攻略ページの見方を説明する。内容はそれぞれ以下の通り。



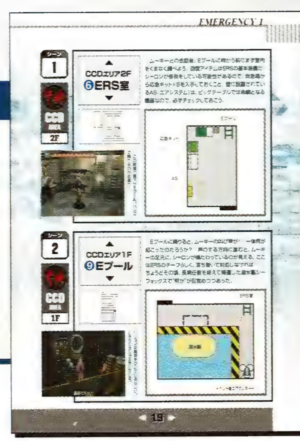
●各章トビラ

各章トビラでは、これまでに基地内で起こった事件の流れをまとめとして文章で補足してある。下にはその章で主に活動するエリアが分かる、ルートマップも併せて掲載した。これは、プレイ中に道に迷ったり、次にどこに行けばいいか悩んだときの参考にして欲しい。



●マップページ

その章で移動するエリアのマップを掲載してある。ここを見れば、エリアの部屋配置と移動できる範囲が分かるようになっている。なお、本書では、マップ上の位置の把握を容易にするために、各エリアの通路は"CCD1F通路"というように名前をつけ掲載してあるので、注意していただきたい。



●攻略ページ

具体的な救助活動の内容を解説し、各エリアでの入手アイテムやイベントを順番に記している。各部屋名の前にはマップ番号が表記してあり、マップページで即座にその位置を知ることができるほか、一部の部屋は内部構造を詳細マップで図解してある。また、付録として、クリーチャーの詳しいデータも併せて掲載した。

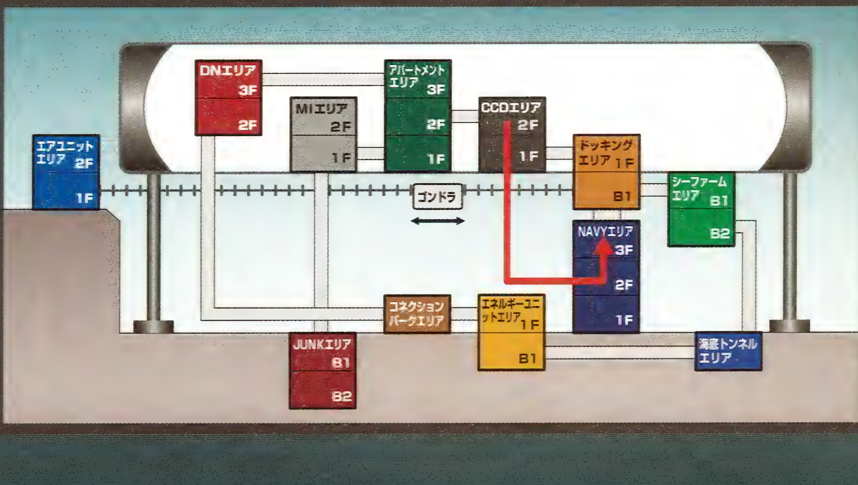
EMERGENCY ①

『ERS出動せよ！』



太陽の光さえほとんど届かない暗黒の世界、深海。マリアナ海溝近くの海底にそびえ建つ海底基地“ビッグテーブル”に異変が起こり始める。恐怖は、すでにすぐそこまで迫っていた……。

移動エリアマップ

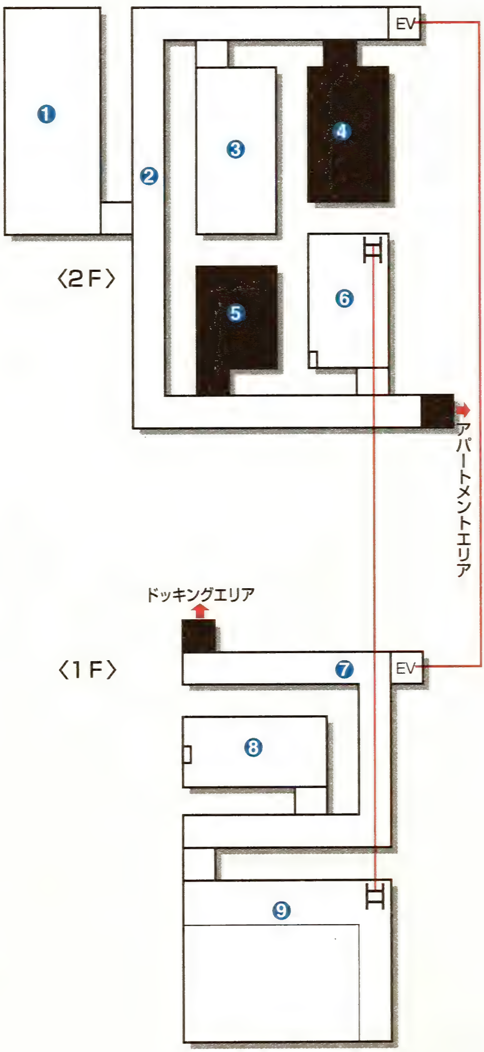


CCD AREA 〈CCDエリア〉



2F
1. コントロールデッキ
2. CCD 2F 通路
3. 会議室
4. クランシーの部屋
5. デュボアの部屋
6. ERS室

1F
7. CCD 1F 通路
8. 倉庫
9. Eプール



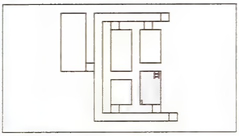
■ 進入不可

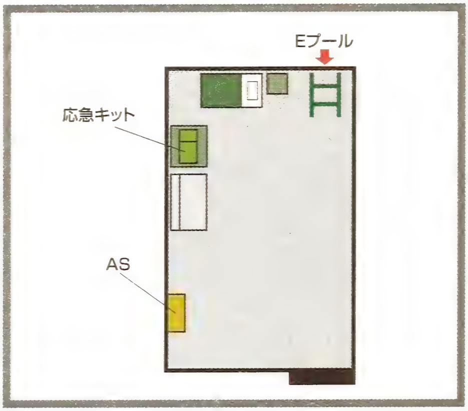
シーン
1

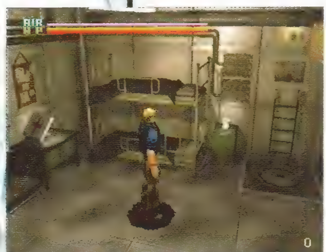
CCD AREA 2F

CCDエリア2F
⑥ERS室

ムーキーとの会話後、Eプールに向かう前にまず室内をくまなく調べよう。回復アイテムはERSの基本装備だ。シャロンが怪我をしている可能性があるので、救急箱から応急キット×8を入手しておくこと。壁に設置されているAS（エアシステム）は、ビッグテーブルでは命綱となる機器なので、必ずチェックしておこう。







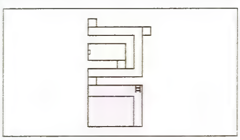
←この部屋の真下がEプール。ハシゴで降りるのが近道だ。

シーン
2

CCD AREA 1F

CCDエリア1F
⑨Eプール

Eプールに降りると、ムーキーの叫び声が！　一体何が起こったのだろうか？　声のする方向に進むと、ムーキーの足元に、シャロンが横たわっているのが見える。ここはERSのチーフらしく、落ち着いて対処しなければ……。ちょうどその頃、長期任務を終えて帰還した潜水艦シーフォックスで“何か”が目覚めつつあった。





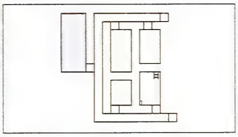


←ジョンは風邪をひいているらしい。しきりにクシャミをしている。

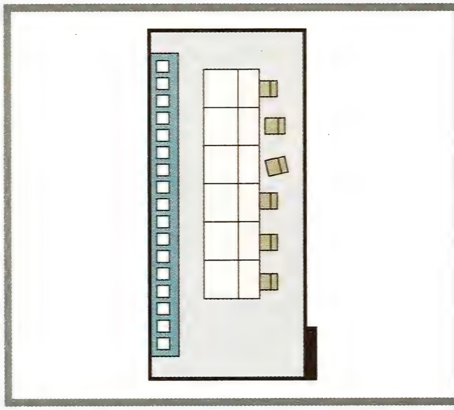
シーン 3

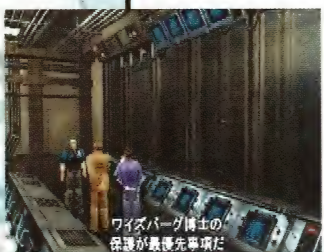
CCD AREA 2F

CCDエリア2F
①コントロールデッキ



緊急の呼び出しは、クランシー大佐からの出動要請だった。シーフォックスとの衝突事故で、基地から分離したNAVYエリア。その中に取り残されたワイズバーグ博士を保護し、NAVYエリアを移動させ、再度ビッグテーブルに接続するよう頼まれる。大佐からNAVY KEY Lv1を入手したら、NAVYエリアに緊急出動だ。



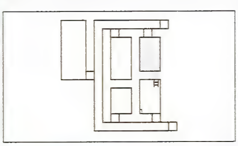


←コントロールデッキにはクランシー大佐とデュボアがいる。

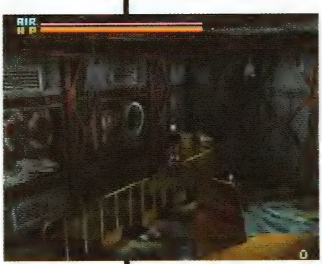
シーン 4

CCD AREA 2F.1F

CCDエリア2F.1F
③会議室
⑨Eプール



Eプールに向かう前に会議室に入ると、本棚から人体冷凍保存に関する報告書を入手できる。こういったファイルや手紙は物語の謎を解くヒントになるので、できるだけ入手しておくこと。会議室を出たらできればERS室にも立ち寄っておこう。そうすればASでここまでのデータをセーブできる。ERS室のハシゴを降りてEプールへ戻ったら、さっきムーキー達がいた場所に行ってみよう。そこでドラム缶を調べると、エアグレネードを入手することができる。すべての準備が整ったら、リトルシャーク前にいるムーキーに話しかけ、NAVYエリアに向かおう。



←調査能力が高いのもERSである証。気になるところは調べておこう。



←リトルシャークの中には救急キットがある。向こうで入手しよう。

〈NAVYエリア〉NAVY AREA

NAVY AREA
RESTRICTED AREA

3F

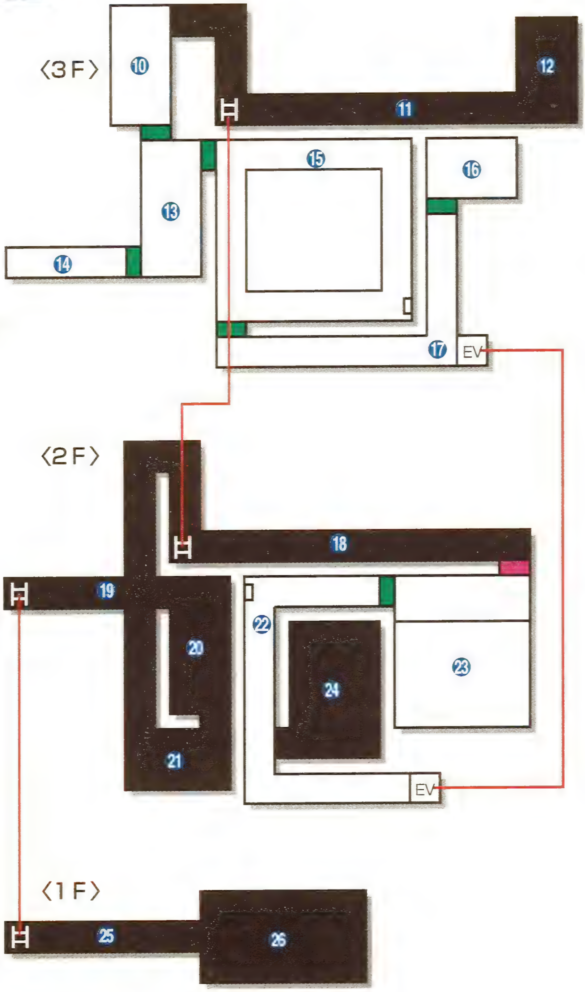
- ⑩ コントロール室
- ⑪ 兵舎前通路
- ⑫ 兵舎
- ⑬ 潜水艦接続室
- ⑭ 潜水艦接続通路
- ⑮ エリア間接続室
- ⑯ 倉庫
- ⑰ エレベーター前通路

2F

- ⑱ L字通路
- ⑲ 資料室前通路
- ⑳ 資料室
- ㉑ 研究室
- ㉒ ASのある通路
- ㉓ Eプール
- ㉔ 滅菌冷凍室

1F

- ㉕ 機関室前通路
- ㉖ 機関室



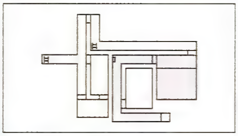
- 進入不可
- NAVY KEY Lv1で開くドア
- NAVY KEY Lv2で開くドア

シーン 5

NAVY AREA 2F

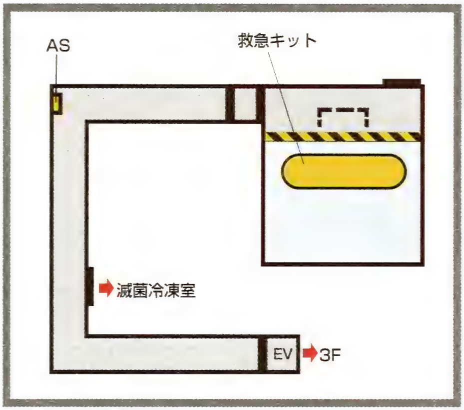
NAVYエリア2F
㉓ Eプール
㉒ ASのある通路

NAVYエリアに到着すると、ムーキーにNAVY KEY Lv1を奪われてしまうが、後で取り戻せるから心配は無用だ。ムーキーを追ってASのある通路に入ると、エア残量が少ないのに気づくはず。急いで突き当たりのASを作動させること。そしてそのまま通路を奥に進んで、エレベーターに乗って3Fへ向かおう。





←海底基地内の救助活動では、何よりエアの確保が重要である。

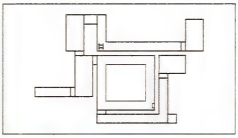


シーン 6

NAVY AREA 2F

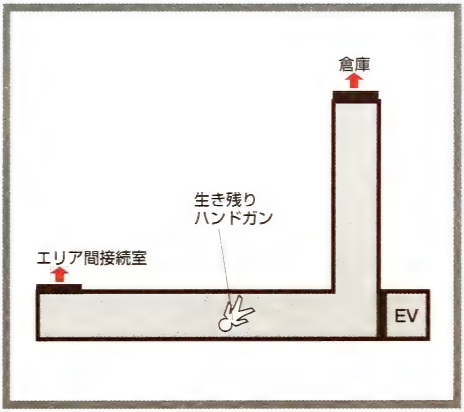
NAVYエリア2F
⑰ エレベーター前通路

エレベーター前の通路に生き残りの兵士が倒れている。その兵士はハンドガン(ROBER GLOK G17)をジョンに渡すと、見る間にクリーチャーに変身する。初めての戦闘に突入するが、冷静に対処しよう。5～6発で倒せるはずだ。戦闘終了後、もしエアの残量表示が赤くなったら、エアグレネードを使用すること。





←奇怪な姿に変身する兵士。ここから先は敵がウヨウヨしているので注意。



Creature File 1／1st JACK



【1st ジャック】

寄生された人間のオスの最終形態。凶暴。宿主の体の一部が成長し、外観は左右非対称になる。変化した体の一部分（寄生触手）での攻撃がメイン。突出した宿主確保の本能によって、触手の先端から自分の細胞を他の生物に寄生させようとする。至近距離からの攻撃ならハンドガンでも5～6発で倒せる。

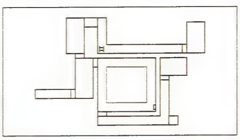


←いきなり上から降りてくることもある。注意しよう。

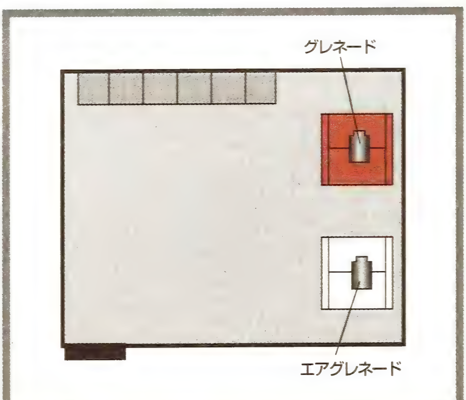
シーン 7

NAVY AREA 3F

▲
NAVYエリア3F
⑯倉庫
▼



クリーチャーに怖気づいて、逃げ出してしまったムーキーを捜そう。彼がいなくてはNAVYエリアを動かすことができないのだ。ムーキーは倉庫に隠れていた。すっかり弱気になっているムーキーを説得し、コントロール室に向かおう。倉庫を出る前に、ウェポンロッカーで弾丸の補充を行なうことを忘れないようにしよう。





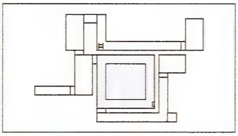
←赤コンテナからグレネード、白コンテナからエアグレネードが入手できる。

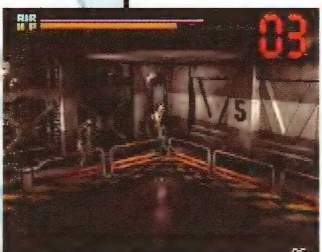
シーン 8

NAVY AREA 3F

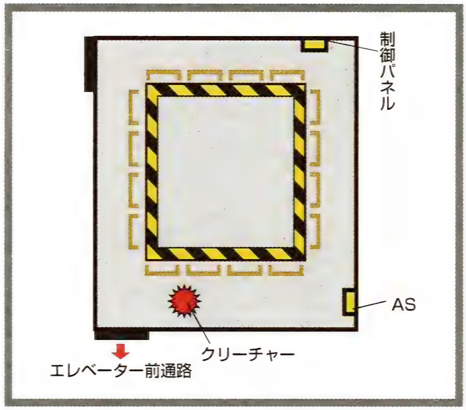
▲
NAVYエリア3F
⑮エリア間接続室
▼

部屋に入るとすぐ近くにクリーチャーが1体いる。ハンドガンで撃退したらすばやくASに向かうこと。もたもたしていると窒息しかねない。ASを作動させたら、潜水艦接続室からコントロール室へ向かおう。エリア間接続室はだだっ広く、方向を見失いやすい。ASの位置を目印に感覚をつかんでおくように。





←部屋に入った瞬間のクリーチャーとの距離はこれぐらい。

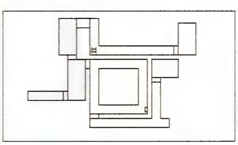


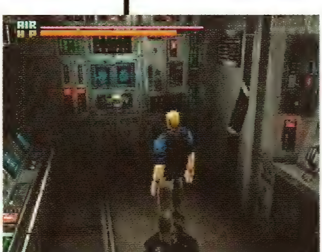
シーン 9

NAVY AREA 3F

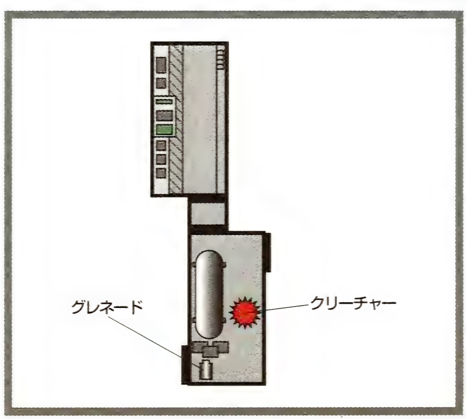
NAVYエリア3F
⑩コントロール室
⑬潜水艦接続室
⑭潜水艦接続通路

潜水艦接続室奥の扉は、NAVY KEY Lv1で開く。コントロール室でムーキーからKEYを返してもらい、接続室の中央あたりに進むと、天井からクリーチャーが降りてくる。あらかじめハンドガンを構えて慎重に進もう。こいつを倒すと、奥の扉の方から、何かの叫び声が聞こえる。はたしてワイズバーグ博士は無事なのだろうか?





←室内の通風孔や無線をチェックしておくと、後々、役に立つことに……。

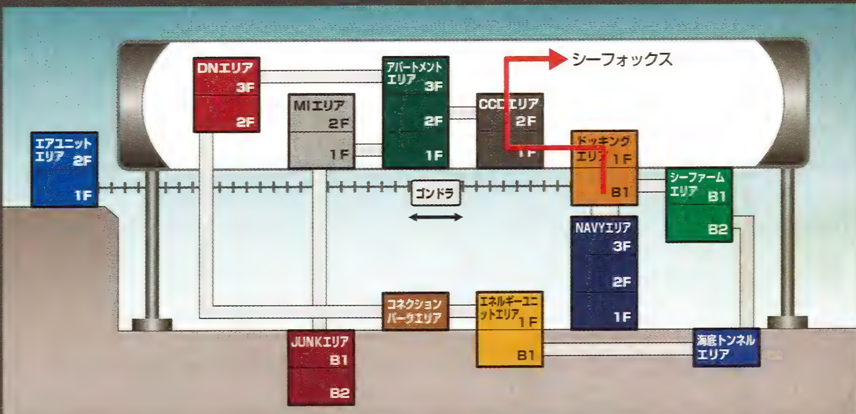


『暴走！シーフォックス』



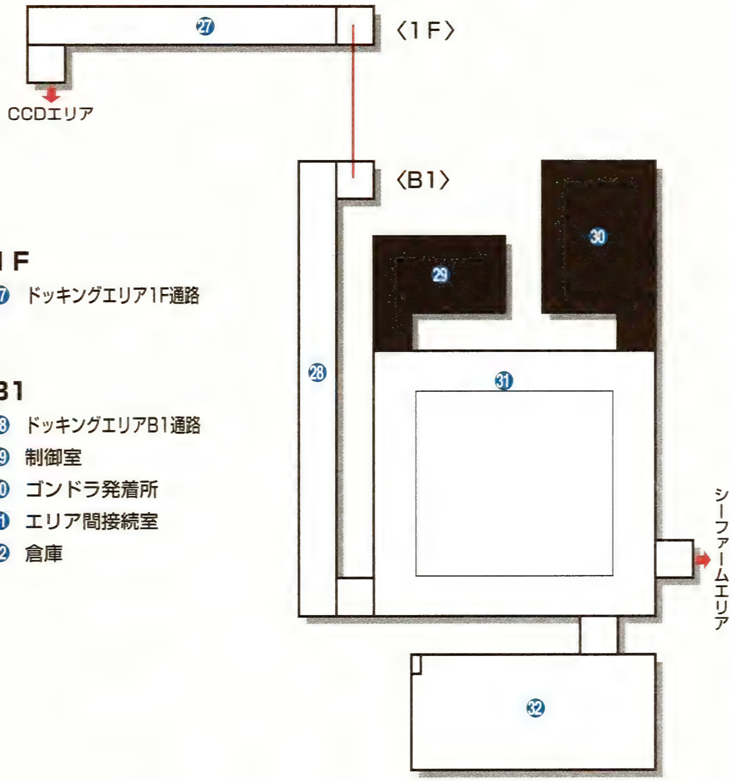
NAVYエリアで次々と怪物に変身する兵士たち。ジョンは、怪物化した彼らの襲撃をからくも撃退し、ジーナ・ワイズバーグ博士の救出とNAVYエリアの接続に成功する。果たして、NAVYエリアでは何が起こっているのか。あの怪物は何だったのか。様々な疑問を残したまま、ジョンたちはビッグテーブルへと戻る。

移動エリアマップ



DOCKING AREA〈ドッキングエリア〉





1F

㉗ ドッキングエリア1F通路

B1

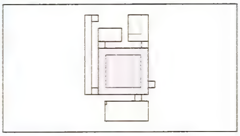
㉘ ドッキングエリアB1通路
㉙ 制御室
㉚ ゴンドラ発着所
㉛ エリア間接続室
㉜ 倉庫

■ 進入不可

シーン
10
DOCKING AREA
B1

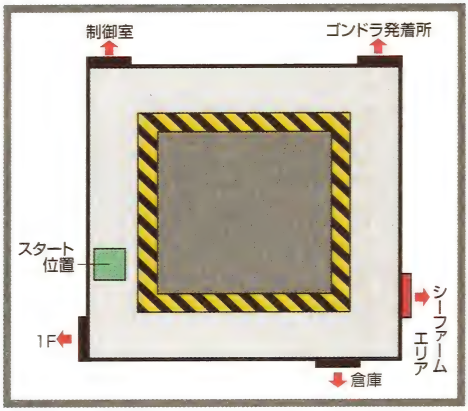
▲
ドッキングエリアB1
㉛エリア間接続室
▼

エリア間接続室に戻ると、ジーナはクランシー大佐の部屋へ行くと言って出ていく。ひとまず倉庫に寄った後、彼女を追ってCCDエリアに向かおう。ドッキングエリアB1通路を通って、エレベーターで1Fに上がると、その通路の先がCCDエリアだ。





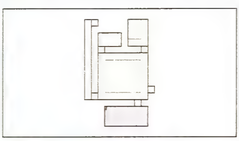
←写真右側が倉庫。倉庫のマークは各エリア共通なので覚えておこう。



シーン
11
DOCKING AREA
B1

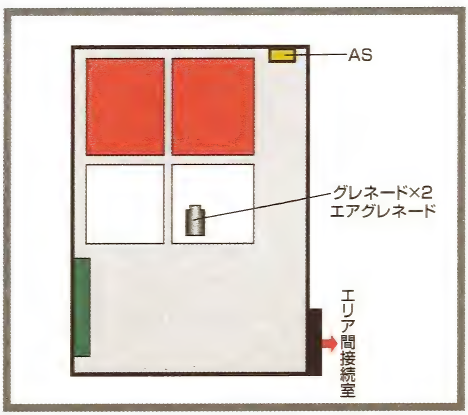
▲
ドッキングエリアB1
㉜倉 庫
▼

ここでは弾丸の補充とセーブを行なう。またこの倉庫では、白いコンテナの上から、グレネード×2とエアグレネードを入手することができる。どのような局面でも、こまめに倉庫に立ち寄ることが重要だということを忘れないようにしよう。





←ちょっと分かりにくいが、アイテムはこの位置で入手できる。



CCD AREA〈CCDエリア〉

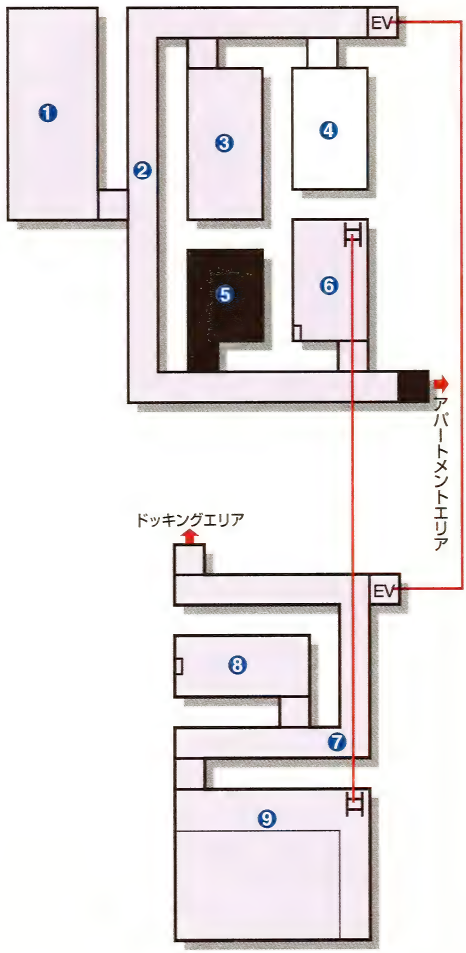


2F

❶ コントロールデッキ
❷ CCD2F通路
❸ 会議室
❹ クランシーの部屋
❺ デュボアの部屋
❻ ERS室

1F

❼ CCD1F通路
❽ 倉庫
❾ Eプール



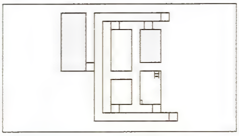
■ 進入不可
入室ずみ

シーン **12**

CCD AREA 2F

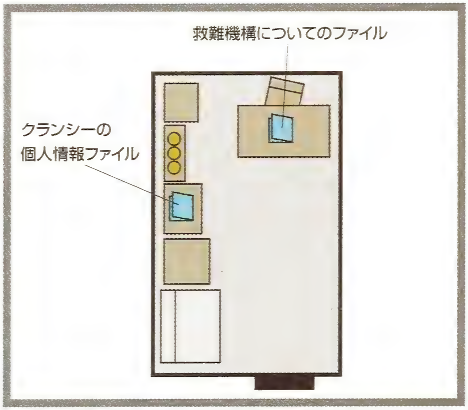
▲
CCDエリア2F
❹ クランシーの部屋
❶ コントロールデッキ
▼

CCDエリアに着いたら、エレベーターで2Fのクランシーの部屋に向かう。会話後、室内を調べると、机の上から救難機構についてのファイル、本棚からクランシーの個人情報ファイルが入手できる。コントロールデッキに向かうと、新たな指令が待っている。





←クランシーの顔色が悪い。また何かアクシデントが起こったようだ。

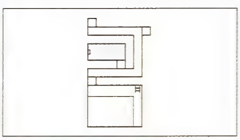


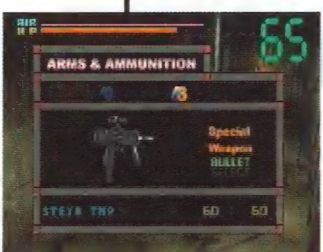
シーン **13**

CCD AREA 1F

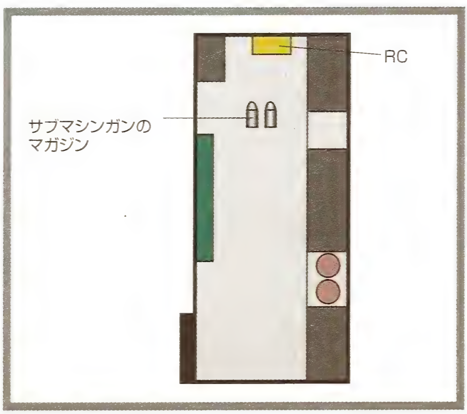
▲
CCDエリア1F
❽ 倉庫
▼

シーフォックスへ出発する前に、倉庫のウエポンロッカーでクランシー大佐から入手したウェポンカードを使い、サブマシンガン（STEYR TMP）を入手しておこう。床に落ちているマガジンも見落とさないように。Eプールに向かうと、ムーキーがリトルシャークで帰還してくる。



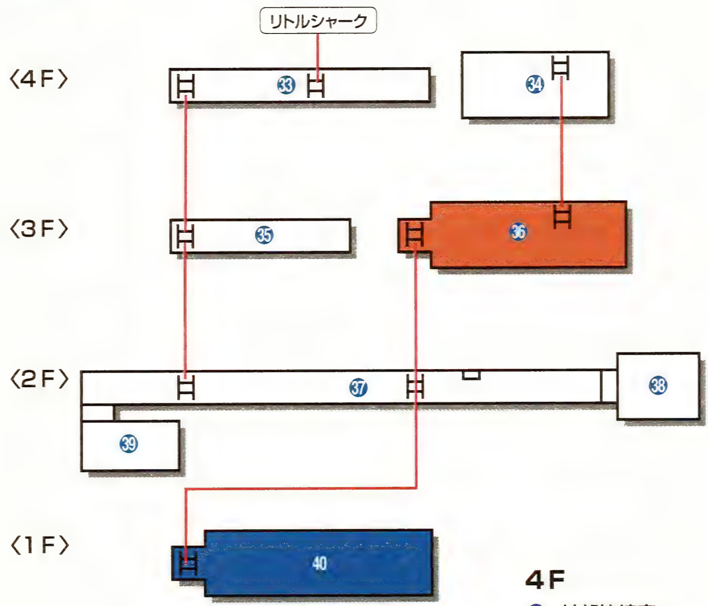


←強力な武器であるスペシャルウエポンはボス戦で使おう。



SEA FOX 〈シーフォックス〉

SEAFOX
U.S.NAVY
RESTRICTED AREA



■ 浸水
■ 火災

4F
33 外部接続室
34 発令所

3F
35 機関室
36 空気精製室

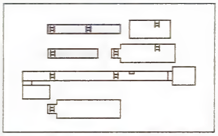
2F
37 中央通路
38 士官室
39 仮眠室

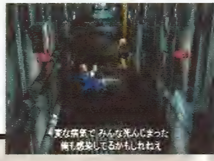
1F
40 魚雷室

シーン
14

SEAFOX 4F.3F

SEA FOX 4F.3F
33 外部接続室
35 機関室





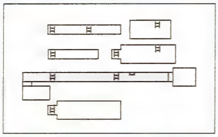
➡生存者から艦内の様子を聞いておこう。

リトルシャーク内で救急キットを入手したら、シーフォックス内部に進む。艦内は火災でエアがだいぶ減り、あの怪物化現象も起きているらしい。奥のハシゴから機関室、中央通路へと慎重に進んで、生存者を捜そう。

シーン
15

SEAFOX 2F

SEA FOX 2F
37 中央通路





➡正面の部屋は後回しにして、先に通路奥の部屋に向かう。

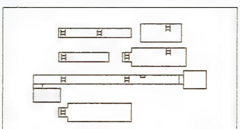
ハシゴを降りた位置から左を向いた先にあるドアは、ロックされている。まずは艦内のエア確保のため、ASに向かおう。その後、ドアの前で倒れている兵士から、SEAFOX KEYを入手し、反対側のロックされたドアに向かおう。

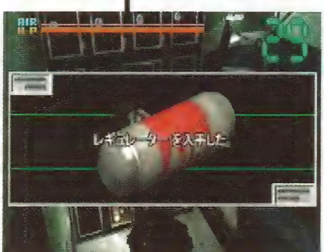
シーン
16

SEAFOX U.S.NAVY 2F

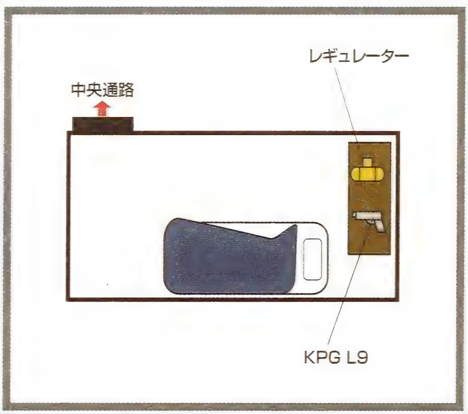
SEA FOX 2F
39 仮眠室

室内に入ると、奥のロッカーにレギュレーターと水中銃(KPGL9)があるので入手しておく。帰りにドア付近で天井からクリーチャーが降ってくるので、銃を構えながら進むこと。外に出ると、さっきドアの前に倒れていた兵士が、クリーチャーとなって襲いかかってくる。





⬅レギュレーターはエア残量が少ない場所での救助活動で必要となる。

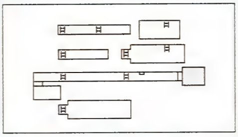


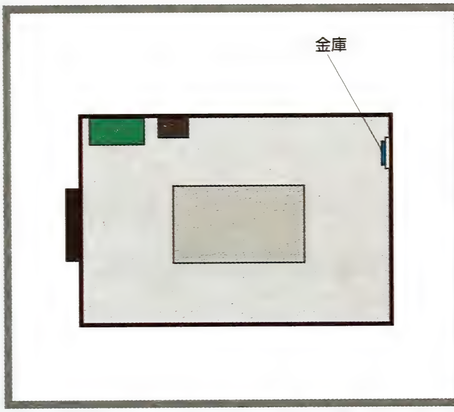
シーン 17

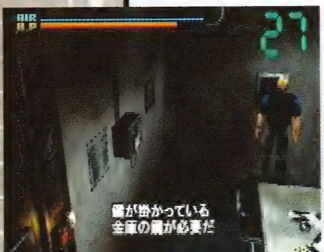
SEAFOX U.S.NAVY 2F

SEA FOX 2F
38 士官室

クリーチャーの出現で、シーフォックス内での救助活動は厳しくなっていきそうだ。逃げ場のない艦内での弾丸切れは命取り。士官室に入って、中にあるウエポンロッカーで弾丸を補充しておこう。外に出たら、手前のハシゴを降りて魚雷室に向かおう。







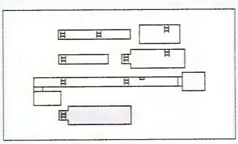
←奥の壁に金庫があるが、鍵がかかっていて開けることはできない。

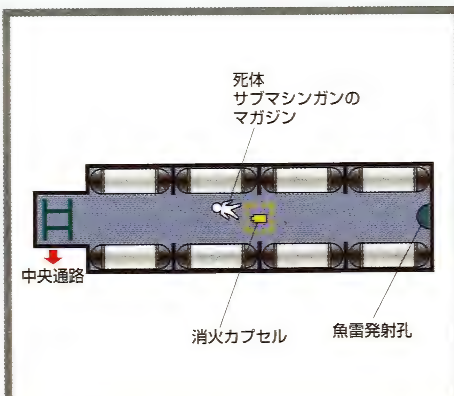
シーン 18

SEAFOX U.S.NAVY 1F

SEA FOX 1F
40 魚雷室

浮いている死体からサブマシンガンのマガジン、部屋中央の床から消火カプセルが入手できる。中央通路に戻ると前後を敵に挟まれるが、交互に攻撃すれば近づかれる前に倒せる。士官室で弾丸を補充した後、手前のハシゴから上にある空気精製室に向かおう。







←サーチ、攻撃、サーチ、攻撃とテンポよく交互に攻撃しよう。

Creature File 2／1st PRESERVATION



【1st プリザベーション】

寄生された人間のメスの最終形態。宿主の特徴を残しつつ、ほぼ全体が変形している。突出した種族保存の本能によって、体内で繭状の卵を作り、その卵からは、第二世代（2ndジェネレーションズ）と呼ばれる新しいクリーチャーが誕生する。



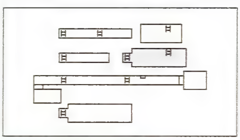
←動きは1stジャックよりすばやいが、ハンドガンで難なく倒せる。

シーン
19

SEAFOX
U.S.NAVY
3F

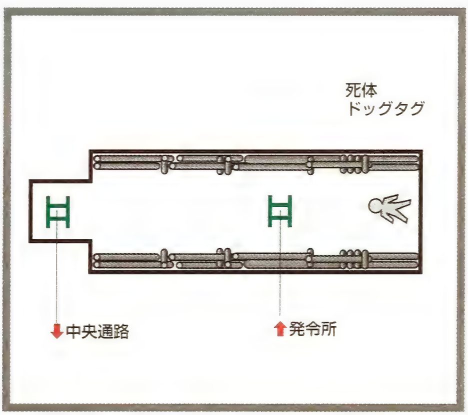
SEA FOX 3F
36 空気精製室

室内では激しい火災が起きている。先ほど入手した消火カプセルを使って鎮火させよう。その後、奥の壁に寄りかかっている焼死体から、ドッグタグを入手。刻まれている名前を確認したら、中央にあるハシゴを上がって発令所へ向かおう。





←鎮火後、有毒ガスが。レギュレーターのエアは常に補充しておこう。

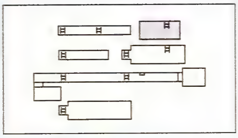


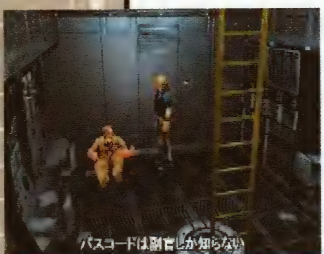
シーン 20

SEAFOX U.S.NAVY 4F

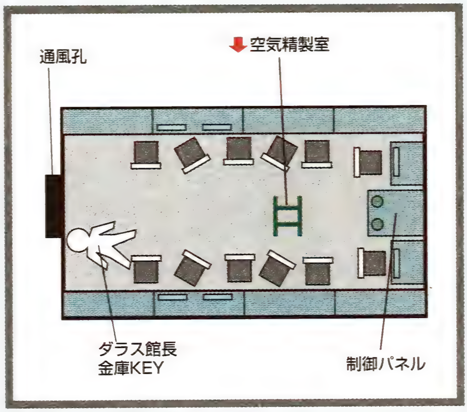
SEA FOX 4F
34 発令所

発令所にはダラス艦長が生き残っていた。艦長から金庫KEYを受け取ろう。核ミサイル制御KEYは士官室の金庫の中だが、開けるにはパスコードが必要。ここでもう一度艦長に話し掛けると、副官の名前を教えてくれる。どこかで見た覚えのある名前のはず！





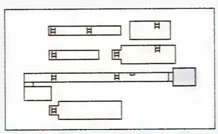
➡入手したドッグタグにパスコードのヒントが隠されている。



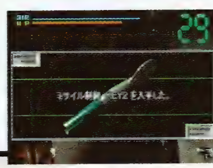
シーン 21

SEAFOX 2F

SEA FOX 2F
38 士官室



士官室の奥の壁に金庫がある。金庫KEYを使用後、パスコードを入力するとミサイル制御KEY2を入手できる。その直後、左上からクリーチャーが降りてくるが、部屋の右隅にすばやく移動すればダメージを受けずにすむ。

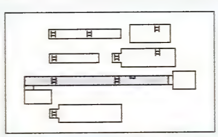


➡ミサイル制御KEY1はダラス艦長が持っている。

シーン 22

SEAFOX 2F

SEA FOX 2F
37 中央通路



中央通路に出ると、クリーチャーが待ち受けている。倒した後、弾丸を補充しに士官室に戻ってもいいが、クリーチャーが2体いるので注意しよう。弾丸補充やセーブがすんだら、ミサイル発射を止めるため、発令所に向かおう。

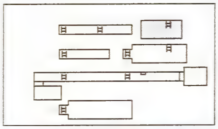


➡すぐ目の前にクリーチャーが1体。すばやく銃を構えよう。

シーン
23

SEAFOX
2F

SEA FOX 4F
㉞発令所





➡ダラス艦長は、今までのクリーチャーと違い、攻撃が高い。

制御パネルにミサイル制御KEY2を差し込むと、クリーチャー化したダラス艦長が出現する。長期戦になるので覚悟しておくこと。艦長を倒したら、死体からミサイル制御KEY1を入手し、ミサイルの発射を阻止しよう。

Creature File 3／DALLAS

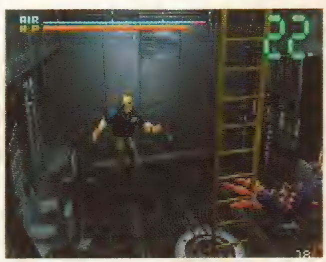


【ダラス】

クリーチャーに変身したダラス艦長。攻撃力が高く、体力もあるが、動きは遅い。ダラスとの戦闘では、攻撃を喰らわないように常に距離を取り、移動しながら戦うのがポイント。マシンガンの連射だけでも倒せるが、グレネードを使うとより効率的である。もし大きなダメージを受けてしまったら即座に回復すること。そのときは惜しまずに救急キットを使おう。



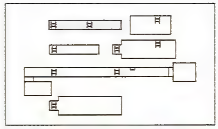
⬅グレネードを3発使えば倒せるが、できるだけ温存しておきたい。



➡グレネードの効果範囲は1～2メートル。敵の移動先を狙おう。

シーン 24 SEAFOX 4F

SEA FOX 4F
33 外部接続室



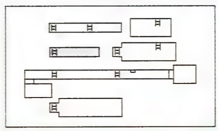


➡レギュレーターのエアがなくなる前に急いで脱出しよう。

ダラスをと倒したら発令所の通風孔から、外部接続室に出よう。逆さまの艦内では、この部屋が最下層にあたる。RCでレギュレーターのエアを補充したら、奥のハシゴを登り急いで一番上の魚雷室を目指して進もう。

シーン 25 SEAFOX 3F

SEA FOX 3F
35 機関室



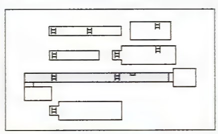


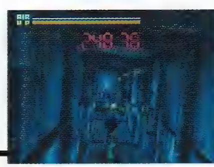
➡戦わずに、そのままハシゴを登って先に進んでもいい。

機関室では、初めて来たときに見た黒こげの死体が、クリーチャーとなって待ち構えている。そのままハシゴを登れば戦闘せずにすむが、クリーチャーの背後にはエアグレネードが落ちているので、手に入れたいのなら倒しておこう。

シーン 26 SEAFOX 3F

SEA FOX 2F
37 中央通路



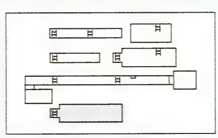


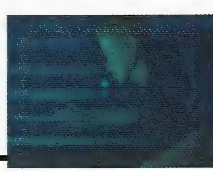
➡水中銃は強力なので、楽に倒すことができるはずだ。

中央通路にもクリーチャーが1体いる。水中ではハンドガンなどが使えないため、水中銃で戦闘を行なうことになる。戦闘後、奥のハシゴから魚雷室に入れるが、通路が水没しているために、ハシゴが見えにくくなっているので注意。

シーン 27 SEAFOX 1F

SEA FOX 1F
40 魚雷室



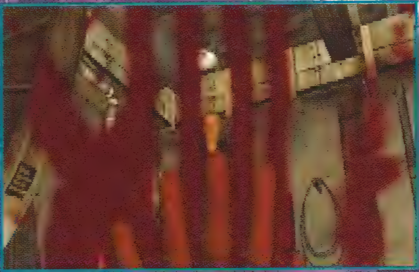


➡シーフォックスの外ではムーキーが待機している。

先程水中に浮いていた死体がクリーチャーになって襲いかかってくる。水中での戦闘はレギュレーターのエア残量を考え、迅速に行なうこと。クリーチャーを倒した後は、奥にある魚雷発射孔の中へ入ろう。ここから外へ脱出できる。

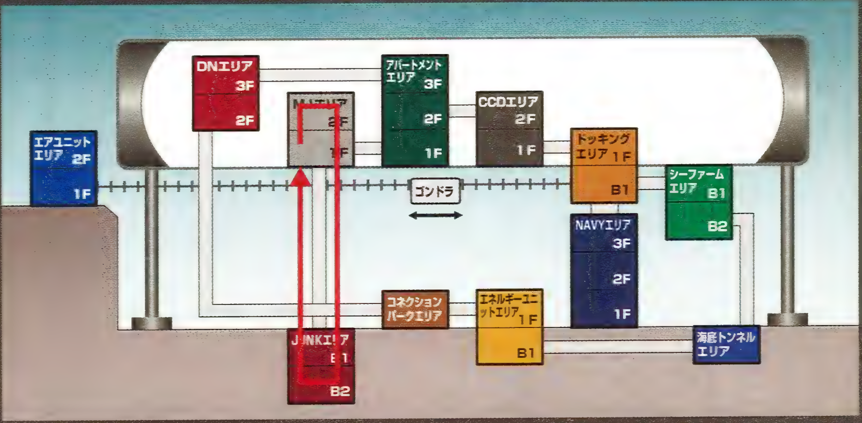
EMERGENCY ③

『ミクロの恐怖』



シーフォックスの暴走を食い止めに行ったジョンは、ミサイルの発射阻止に成功し、リトルシャークでMIエリアに帰還する。しかし、ジョンがリトルシャークから降りた直後に、救出した兵士が、突如クリーチャーに変身する。リトルシャークから出遅れたムーキーは、ジョンの目の前で、そのクリーチャーに殺されてしまう。

移動エリアマップ



MEDICAL・I AREA 〈MIエリア〉

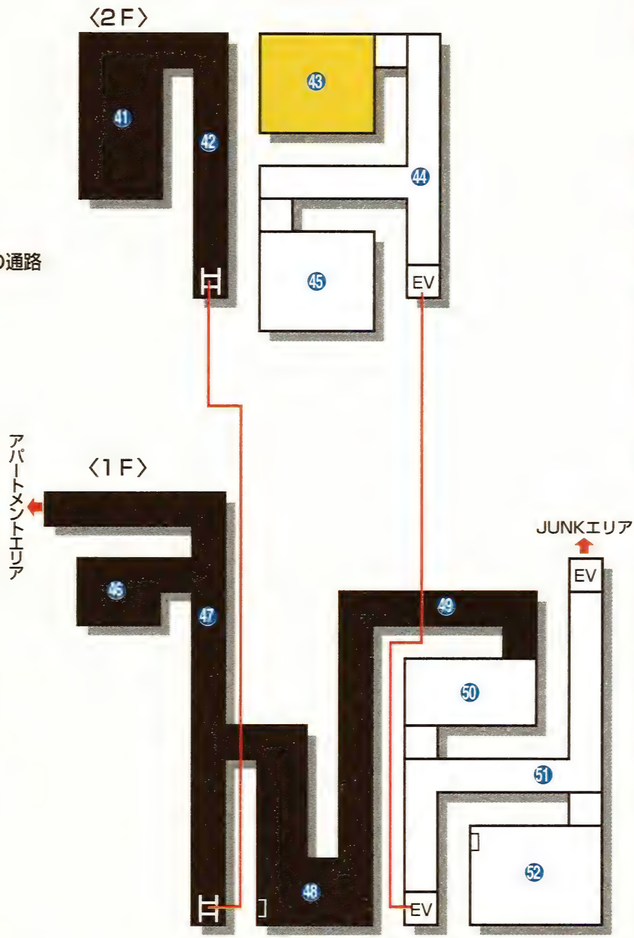
MI AREA
CIVILIAN AREA

2F

41 ジーナの部屋
42 ジーナの部屋前の通路
43 薬品室
44 T字通路
45 研究室

1F

46 守衛室
47 守衛室前通路
48 実験動物管理室
49 倉庫奥の通路
50 倉庫
51 クランク通路
52 Eプール

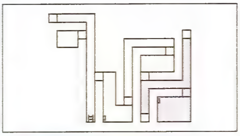


進入不可
有毒ガス発生

シーン **28**

MI AREA 1F

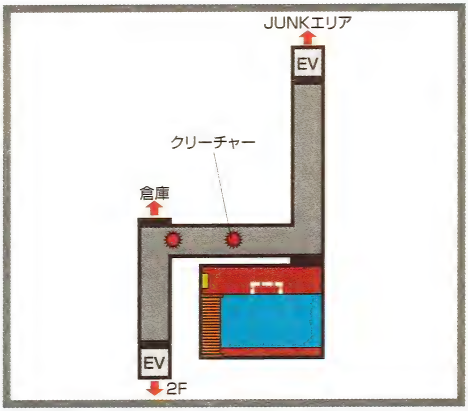
MIエリア1F
52 Eプール
51 クランク通路



ムーキーを殺したクリーチャーを倒した後、RCでエアを補充して通路に出ると、そこにもう2体のクリーチャーがいるので注意すること。このMIエリアからCCDエリアに戻るためには、まずアパートメントエリアに行かなければならない。倉庫奥の通路からアパートメントエリアを目指そう。



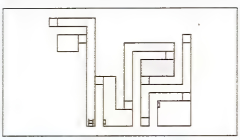
←通路の左側からクリーチャーが近づいてくる。倒して倉庫に向おう。



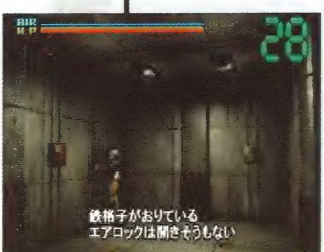
シーン **29**

MI AREA 1F

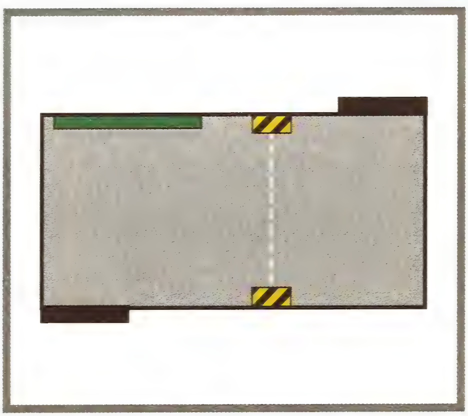
MIエリア1F
50 倉庫



クリーチャーはMIエリアにも侵入していた。これ以降の戦闘に備え、倉庫で弾丸を補充しておこう。倉庫にはレーザー探知機が設置されていて、部屋の中央に進むと奥の扉がロックされるため、先へは進めない。まずはこのレーザーロックを解除する方法を見つけよう。



←生存者を捜して、ロックを解除する方法を聞こう。

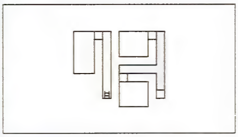


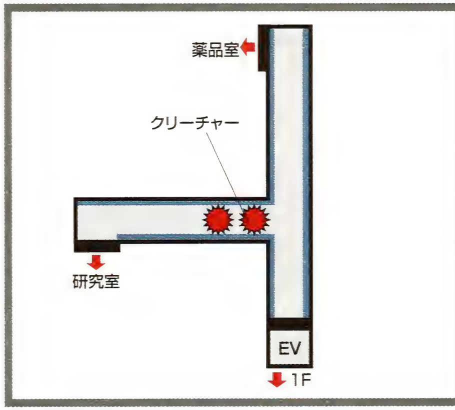
シーン **30**

MI AREA 2F

MIエリア2F
44 T字通路

エレベーターで2Fに上がると、T字型の通路の左側から、2体のクリーチャーが近づいてくる。姿が見える位置まで移動して倒すこと。室内のエアが少ない場合は、エアグレネードを使用。レギュレーターのエアは緊急用に温存しておくように心がけよう。







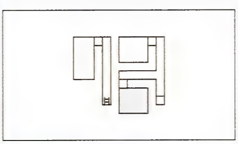
←このエリアはエア残量が少ない。エアグレネードを大いに利用しよう。

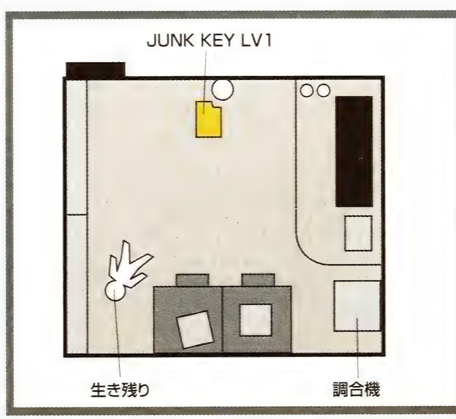
シーン **31**

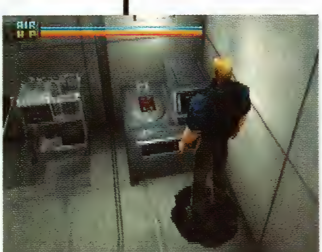
MI AREA 2F

MIエリア2F
45 研究室

研究員の話では、倉庫のレーザーは煙で見えるようになるらしい。探知機をかいくぐれば、奥の扉の先に行くことができる。発煙用の害虫駆除剤を作るには、ふたつの薬品が必要だという。壁にかけてある白衣から、JUNK KEY Lv1を入手したら、薬品を捜しに行こう。







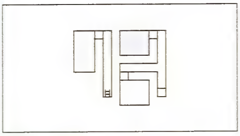
←奥にあるのが薬品の調合機だ。薬品を手に入れたら戻ってこよう。

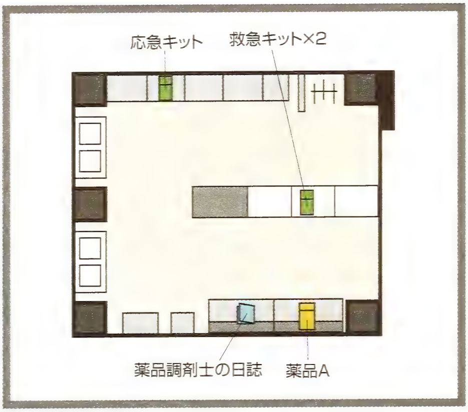
シーン 32

MI AREA 2F

MIエリア2F
43 薬品室

まず、救急箱から応急キットを入手する。部屋の奥の棚の中に救急キット×2があり、その向かいに捜している薬品Aがある。机の上のある薬品調剤師の日誌によると、もうひとつの薬品はJUNKエリアにあるらしい。エレベーターで1Fに降りて、JUNKエリアに向かおう。







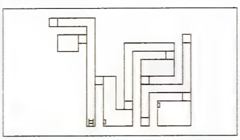
↑有毒ガスが発生しているので、急いで室内を調べよう。

シーン 33

MI AREA 1F

MIエリア1F
51 クランク通路
50 倉庫

エレベーターを降りるとクリーチャーが1体いる。クリーチャーを倒したら、奥にあるエレベーターからJUNKエリアに向かうのだが、ここでもし、手持ちの武器の残弾数が気になるようなら、倉庫に立ち寄って弾丸を補充しておくこと。エリア内のエア残量に注意しながら、迅速に行動することを忘れないように。





↑クリーチャーの声が聞こえたら、すぐに臨戦体勢をとること。



↑倉庫には何度寄ってもいい。念には念をいれておこう。

JUNK AREA〈JUNKエリア〉

JUNK AREA
RESTRICTED AREA



B1

- 53 滅菌室前通路
- 54 滅菌室前
- 55 作業員室
- 56 制御室
- 57 ハシゴのある通路

B2

- 58 中央処理場
- 59 薬品処理室
- 60 特殊処理室

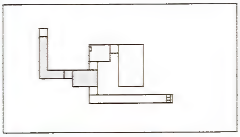
■ 進入不可
■ 浸水

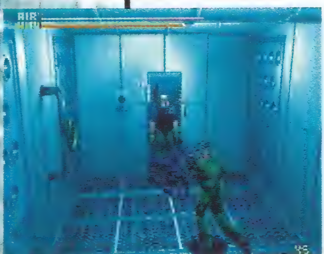
34

JUNK AREA B1

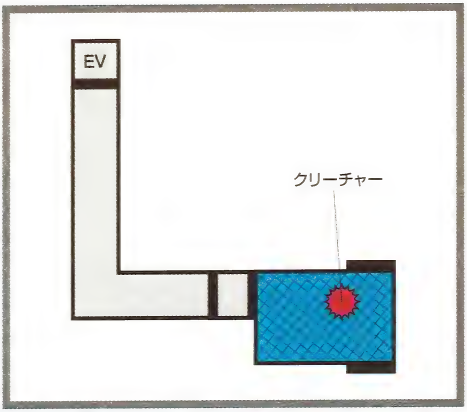
JUNKエリアB1
53 滅菌室前通路
54 滅菌室

L字型の通路に、クリーチャーが1体いる。倒した後、ロックされた扉をJUNK KEY Lv1で開けて先に進もう。水で満たされた部屋にいるクリーチャーを水中銃で撃退したら、エアを補充するため、左側の扉からRCのある作業員室に向かおう。





←接近してくるが、すぐに攻撃に移ればダメージは受けない。

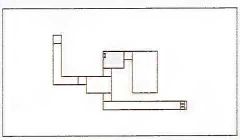


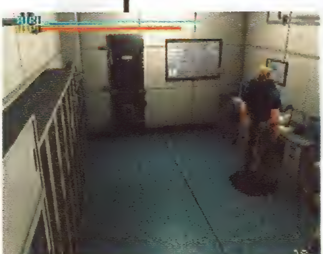
35

JUNK AREA B1

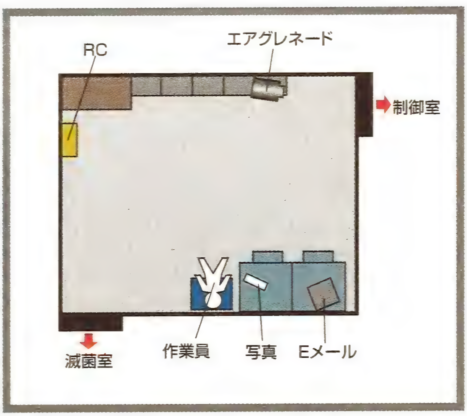
JUNKエリアB1
55 作業員室

RCでエアを補充したら、室内にいる作業員にこのエリアの状況を聞いておこう。この部屋ではエアグレネードが入手できる。また、机の上のコンピューターと写真も忘れずにチェックしておくこと。それが終わったら、奥の扉から隣の部屋へ向かおう。





←コンピュータと写真の情報は後で役に立つ。

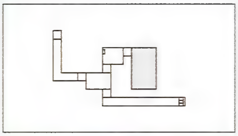


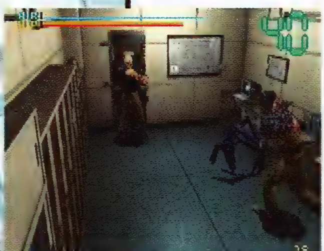
シーン 36

JUNK AREA B1

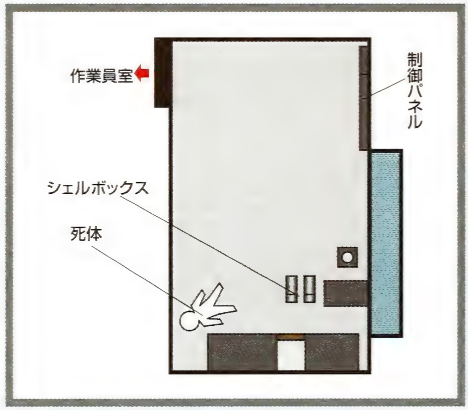
JUNKエリアB1
56 制御室

入口の正面にある制御パネルで、薬品処理室のドアロックが解除できる。しかし、室内を調べてみても、奥にシェルボックスが落ちているだけで薬品を発見することはできない。残るはB2だ。滅菌室からもうひとつの扉を抜けて、さらに先に進んでいこう。





←作業員室に戻ると戦闘になる。すぐに銃を構えよう。

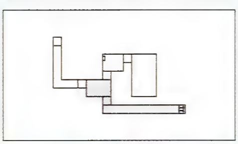


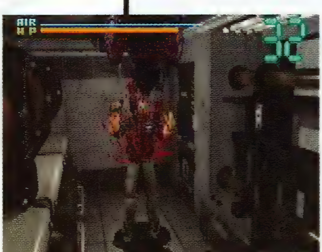
シーン 37

JUNK AREA B1

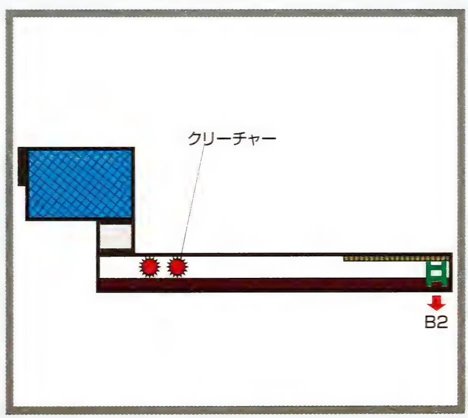
JUNKエリアB1
54 滅菌室
57 ハシゴのある通路

滅菌室を抜けて通路に入ると、2体のクリーチャーが天井からぶら下がっている。すぐに臨戦態勢をとり、接近される前に先制攻撃を仕掛けて、2体とも倒しておこう。戦わずに横をすり抜けて逃げることもできるが、倒しておくと帰路が楽になる。





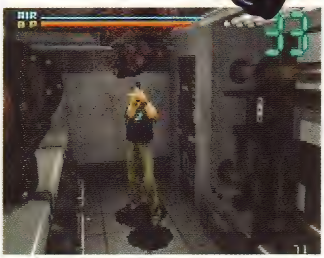
←近づかれると写真のようになる。距離があるうちに倒そう。



Creature File 4／1st PRESERVATION FAT



⬇ぶら下がっているが、動きは
すばやいので油断しないこと。



【1st プリザベーション 肥満型】

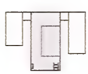
これも寄生された人間のメスの最終形態。性質は1st PRESERVATIONと同様だが、外観や体型が違う。天井からぶら下がり、繭状の卵を産卵する。産みつける場所も天井で、ぶら下がっている卵は1st PRESERVATION FATの産んだものである。

シーン 38

JUNK AREA B2

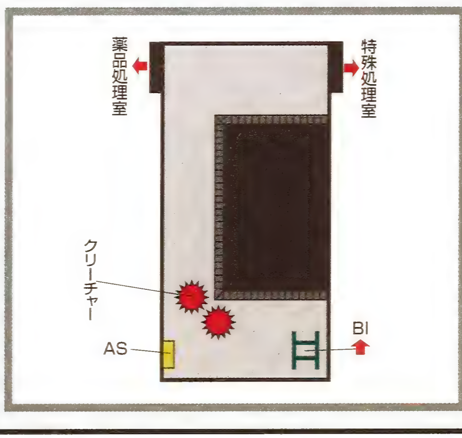
▲
JUNKエリアB2
58 中央処理場
▼

ここでも2体のクリーチャーが待ち受けている。倒したら、ASを作動させておこう。奥には扉が2つあるが、右奥の扉の先の特殊処理室へはJUNK KEY Lv2がないと入れない。制御室でドアロックを解除していれば、左側の扉から薬品処理室の中に入ることができる。





⬅ひさしぶりに見るAS。セーブをすませておこう。

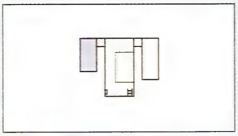


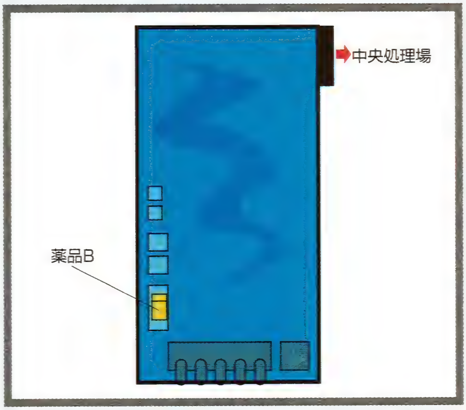
シーン 39

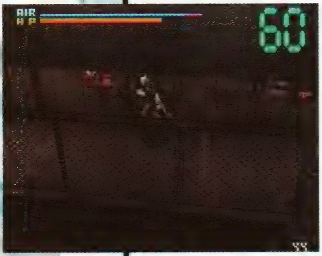
JUNK AREA B2

▲
JUNKエリアB2
59 薬品処理室
▼

室内奥で捜していた薬品Bが入手できる。これで害虫駆除剤が調合可能だ。来た道順を逆にたどって、調合のために急いで研究室に戻ろう。なお、薬品処理室の向かい側にある特殊処理室には後で来ることになるので、位置をしっかり把握しておこう。







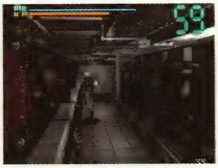
←薬品を入手したら、調合のためMIエリアの研究室に向かおう。

研究室までのルート

JUNKエリア
58 中央処理場
▼
57 ハシゴのある通路
▼
54 滅菌室
▼
53 滅菌室前通路
▼
MIエリア
51 クランク通路
▼
44 T字通路
▼
45 研究室

中央処理場のASでセーブをすませたら、左のルート表とマップページ（P38、42）を参考にして研究室まで戻ろう。面倒なルートだが、特殊処理室には後で行くことになるので、道順を覚えるのにちょうどいいだろう。

➡行きにハシゴのある通路の2体を倒しておけば、帰りに戦闘は起こらない。



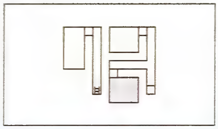


⬅クランク通路の途中で、倉庫に寄って弾丸の補充をすませておくのもいい。

シーン
40

MI
2F

▲
MIエリア2F
45 研究室
▼



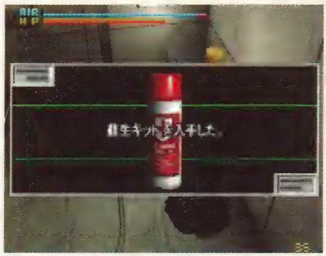


➡薬品Aの比率を8や12で止めると爆発を起こしてしまう。

研究室に戻ったら、薬品AとBを調合しよう。作業員室で見た写真の日付、10月25日が調合の比率。薬品Aが10g、Bが25gになるようにボタンを押そう。調合に成功すると、害虫駆除剤を入手することができる。

調合のウラワザ

調合を行なうときに、薬品Aの比率を7か11で止めると救急キット、4だと蘇生キットを作成できる。調合に成功するまで、薬品がなくなることはないので、大いにこのウラワザを活用しよう。なお、いったん害虫駆除剤を入手したら調合はできなくなるので注意すること。

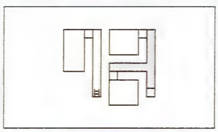


⬅なかなか手に入らない蘇生キットも作ることができるので便利だ。

シーン
41

MI
2F

▲
MIエリア2F
44 T字通路
▼





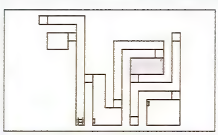
➡エレベーターを降りて、正面に見える扉の先が倉庫だ。

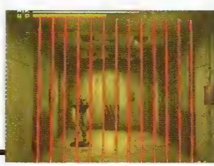
害虫駆除剤を入手し、クリーチャーに変身した研究員を倒したら、さっそく1Fにある倉庫に向かおう。途中、T字通路の交差点付近に2体のクリーチャーがいる。これらを撃退し、エレベーターで1Fに降りよう。

シーン
42

MI
1F

▲
MIエリア1F
50 倉 庫
▼





➡駆除剤は有毒なので、使用後はレギュレーターが必要になる。

害虫駆除剤を使用すると、煙が充満してレーザーが見えるようになる。レーザーは周期的に発射されているので、タイミングを見て奥の扉まで進もう。また、ウエポンロッカーで弾丸を補充しておくのも忘れないように。

シーン
43

MI AREA
1F

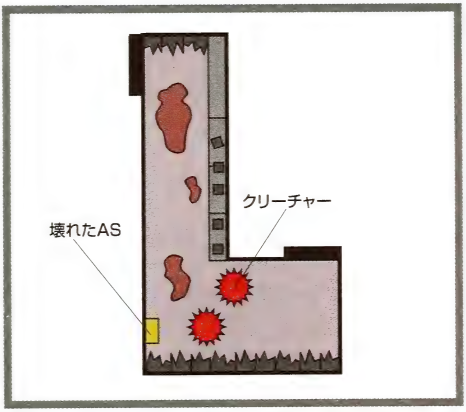
ミクロの恐怖

MIエリア1F
48 実験動物管理室

倉庫奥の通路を抜けると大きな部屋に出る。2体の犬型クリーチャーが襲ってくるが、ハンドガンで戦えば楽に倒せるはずだ。内部はだいぶ荒れていて、ASも破壊されている。修理用のICチップを捜し出し、ASを修理してエアの供給を復旧させよう。



⬅このままではエリア内のエア不足を解消できない。



Creature File 5／1st JACK DOG



【1st ジャックドッグ】

実験用動物だった雑種のオオカミ犬のオスが寄生された姿。触手の先端の針の先から、体内で複製した自分の細胞を放出し、ほかの生物に寄生させようとする。すばやく動きまわって、噛みつき攻撃を仕掛けてくるが、弾丸への耐性があまりないため、ハンドガンで確実に狙い撃つと簡単に倒せる。

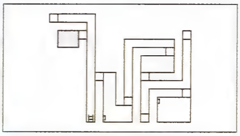

⬅動きが速いので、倒すには単発のハンドガンが有効だ。

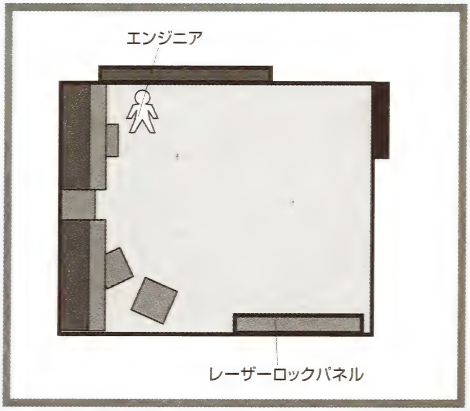
シーン
44

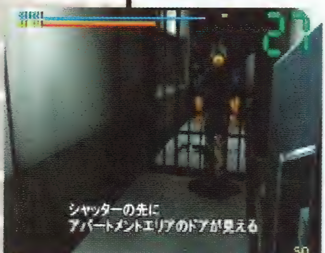
MI AREA
1F

MIエリア1F
46 守衛室

通路の左奥のエリアドアは鉄格子が降りていて、今はここからアパートメントエリアに行くことはできない。守衛室にはエンジニアが座り込んでいる。倉庫のレーザーロックを解除したら通路を戻り、奥のハシゴを昇って2Fにあるジーナの部屋に向かおう。







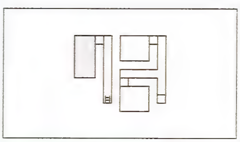
←エリアドアは封鎖されている。ロックを解除しなければ……。

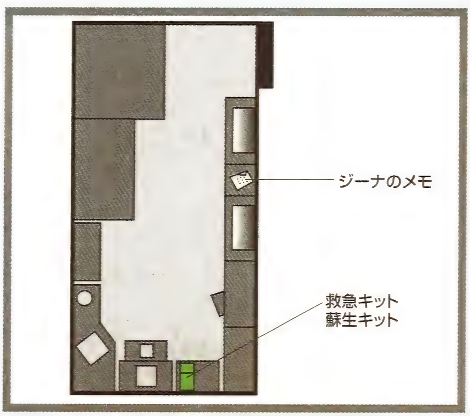
シーン
45

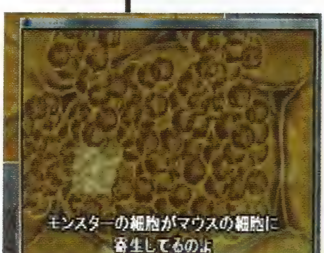
MI AREA
2F

MIエリア2F
41 ジーナの部屋

網膜ロックシステムの解除にはジーナの協力が必要だが、エア不足のためジーナは部屋から出られない。部屋の中で蘇生キット、応急キット、ジーナのメモを入手したら、ASの修理用ICチップのある場所を聞きに、エンジニアのいる守衛室に戻ろう。





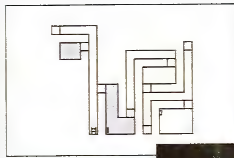


←ジーナはクリーチャーの寄生細胞の研究をしていた。

シーン 46

MI AREA 1F

MIエリア1F
㊻ 守衛室
㊽ 実験動物管理室



守衛室でエンジニアからJUNK KEY Lv2を入手したら、ロックされていたJUNKエリアB2の特殊処理室に向かおう。そこにAS修理用のICチップがある。また、実験動物管理室ではレギュレーターのエアを忘れずに補充しておくこと。この先で再び使用することになるからだ。

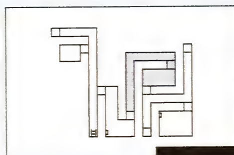
⬇守衛室にいるエンジニアに話しかけると、修理用ICチップの在処が分かる。



シーン 47

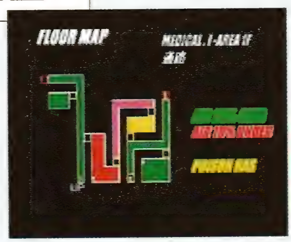
MI AREA 2F

MIエリア2F
㊾ 倉庫奥の通路
㊿ 倉庫



動きの速い犬型クリーチャーは、ハンドガンで倒す。戦闘中、エアが0になりそうならエアグレネードを使おう。レギュレーターを装備する間は無防備になるので、できるだけ戦闘中にエア不足を起こさないように注意すること。倉庫で弾丸を補充したら、JUNKエリアに向かおう。

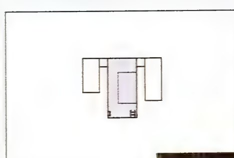
⬇道順は覚えているはず。分からないときはマップで確認しよう。



シーン 48

JUNK AREA B2

JUNKエリアB2
58 中央処理場



犬型クリーチャーが3体いる。倒すのにかなり弾丸を消費するうえ、倒しても帰りに再び現れるので、ここは戦闘をせずに駆け抜けよう。ただし、このままでは途中にあるASを作動させる余裕がないので、特殊処理室から戻るときは3体とも倒して、ASを作動させるようにしよう。

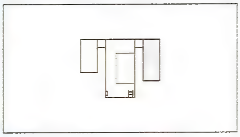
⬇余裕があるなら、ASを作動させておきたいところだが……。



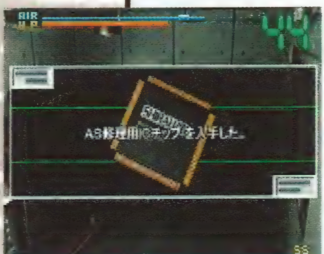
シーン 49

JUNK AREA B2

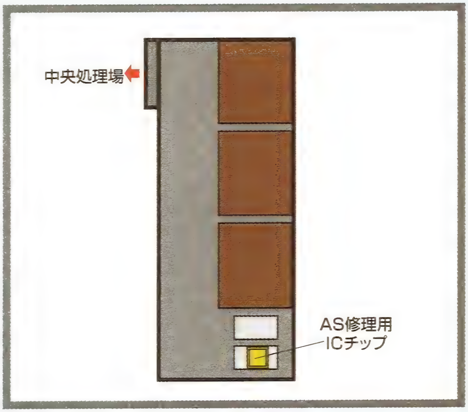
JUNKエリアB2
60 特殊処理室



特殊処理室の扉は、守衛室でエンジニアから入手したJUNK KEY Lv2を使用すると開く。室内の奥にある廃棄物の山の中から、AS修理用のICチップを捜し出そう。入手したら、同じ順路を逆にたどって、急いで壊れたASのある実験動物管理室に向かおう。



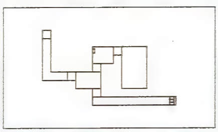
➡このICチップがあれば、MIエリアのASを修理することができる。



シーン 50

JUNK B1

JUNKエリアB1
57 ハシゴのある通路





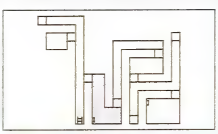
ハシゴのある通路まで戻ると、通路の中央あたりで上からクリーチャーが1体降りてくる。実はこのクリーチャーは、ダッシュで移動していれば、そのまますり抜けて逃れることができる。手持ちの武器の弾が残り少ないときには、戦闘せずに先に進む方がいい。

➡もしも歩いて移動していたなら、ダメージを受けるハメに。

シーン 51

MI 1F

MIエリア1F
48 実験動物管理室





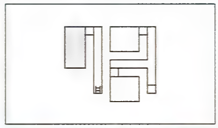
特殊処理室に向かうときにすでに倒しているなら、倉庫奥の通路にクリーチャーは出現しない。実験動物管理室に戻り、ASの修理を急ごう。修理後、エリア内にエアを供給し終えたら、エリアロックを解除してもらうために、ジーナに会いに行こう。

➡セーブとレギュレーターのエア補充もすませておくこと。

シーン 52

MI 2F

MIエリア2F
41 ジーナの部屋





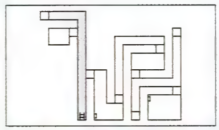
➡必要なら、部屋にある救急箱から応急キットを入手しておこう。

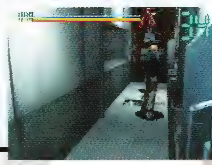
ジーナとの会話後、アパートメントエリアドアの網膜ロックを解除するために、守衛室前通路に向かおう。途中、ジーナの部屋前の通路にクリーチャーが1体現れるが、無理に倒す必要はないので、無視して先に進んでいこう。

シーン 53

MI 1F

MIエリア1F
47 守衛室前通路





➡ドア前の敵は、いったん下がってから攻撃すれば倒しやすい。

ジーナが網膜ロックを解除してくれた。これでやっと次のエリアに進むことができる。ジーナは、ここでもう少し研究を続けたいと自分の部屋に戻っていった。彼女を見送ったら、エリアドアからアパートメントエリアに向かおう。

Creature File 6／2nd HIDDEN

2 Hidden



【2nd ヒドゥン】

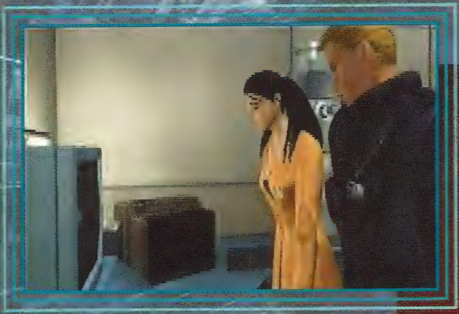
寄生されたネズミが産んだ2ndジェネレーションズ。ネズミの形態はすでに残っておらず、腕は壁や天井を移動するためか、チンパンジーのように長くなっている。性格は狡猾で残忍、暗闇を好む。スピードで標的を撹乱し、噛みつきや引っかきで攻撃してくる。弾丸への耐性は低いので、ハンドガンで十分対抗できる。



⬅攻撃力も高め。小さいからといってあなどってはいけない。

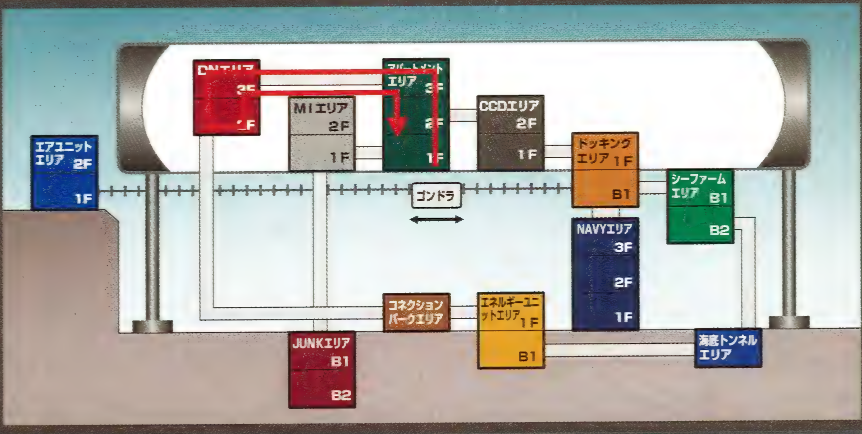
EMERGENCY 4

『アンナ&ランボー』



ジョンが、クリーチャーに占領されたMIエリアのAS修理に奮闘する中、ジーナは寄生細胞の弱点とも言える特徴を発見していた。ひとつは、風邪のウィルスが、寄生を抑制すること。もうひとつは、寄生細胞が酸素に弱いということだ。もう少し研究を続けたいというジーナを残し、ジョンはアパートメントエリアに向かうのだった。

移動エリアマップ



APARTMENT AREA 〈アパートメントエリア〉

APARTMENT AREA
COMMON AREA

3F

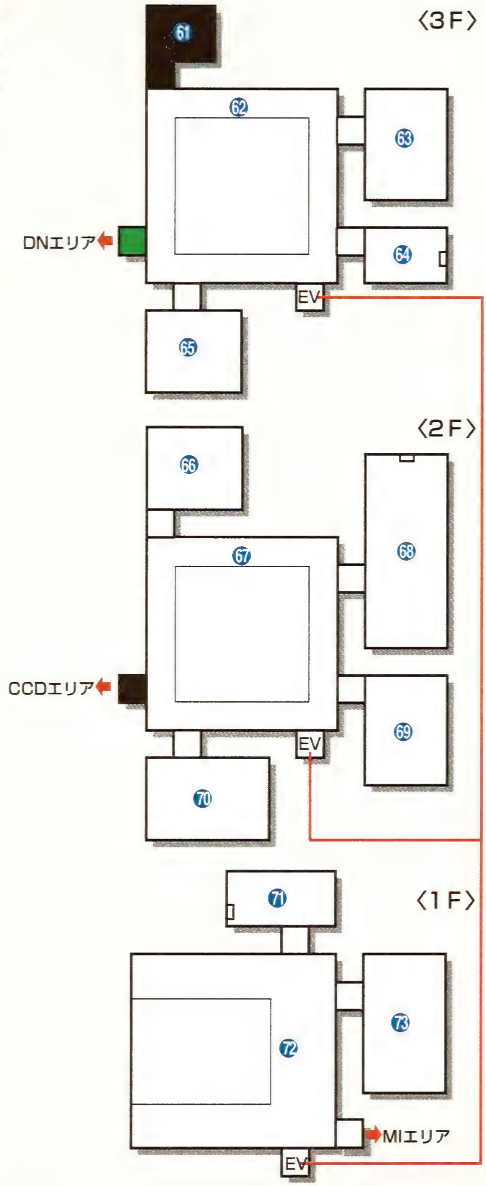
61 ダニーの部屋
62 3F回廊
63 男部屋
64 倉庫
65 女部屋

2F

66 シャワールーム
67 2F回廊
68 食堂
69 トイレ
70 映写室

1F

71 医務室
72 中央公園
73 売店



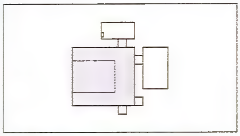
■ 進入不可
■ DN KEYで開く

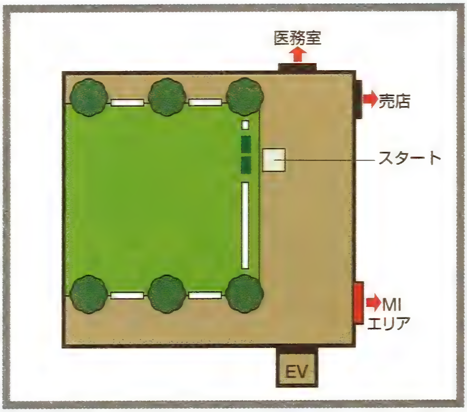
シーン
54

APARTMENT AREA
1F

▲
アパートメントエリア1F
⑫中央公園
▼

中に入ると、天井からクリーチャーが！　不意をつかれたジョンを救ったのは女性ダイバー、アンナだった。やっとここまで来たが、CCDエリアに続くドアは故障しているらしい。エリアドアのパネルをトーチで焼き切り、配線しなおせばCCDエリアに進めると彼女は教えてくれる。







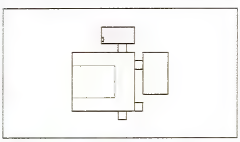
←CCDエリアドアのパネルを焼き切るトーチを探し出そう。

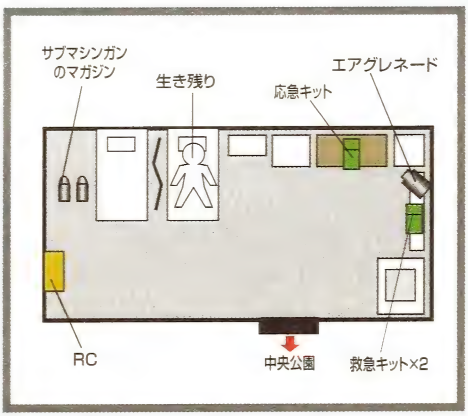
シーン
55

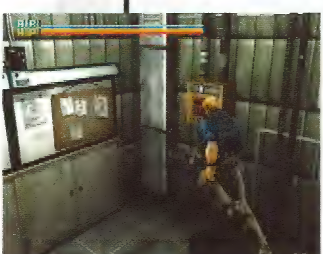
APARTMENT AREA
1F

▲
アパートメントエリア1F
⑪医務室
▼

入口正面の机の上から応急キット、右側にある棚から救急キット×2とエアグレネードが入手できる。部屋の奥に落ちているサブマシンガンのマガジンも見落とさないように注意しよう。ベッドに生き残りがひとりいるが、今は放っておくしか手はなさそうだ。







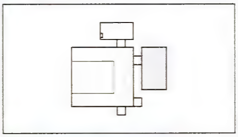
←奥の壁にRCもある。もしエア残量が気になるなら補充しておくこと。

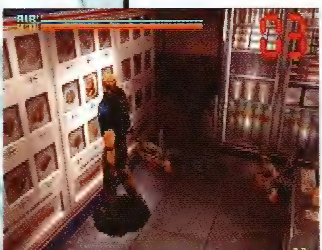
シーン 56

APARTMENT AREA 1F

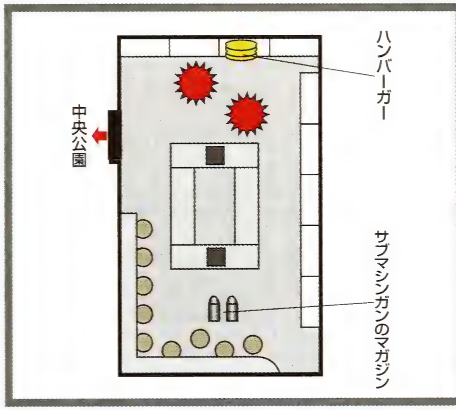
アパートメントエリア1F
73 売店

売店にはクリーチャーが2体いる。エア残量が少ないので、倒したら急いで室内を調べよう。壁の自動販売機からハンバーガー、部屋奥の床の上からサブマシンガンのマガジンを入手できる。すばやく行動すれば、エアがなくなる前に外に出られるはずだ。





⬅食べることができないハンバーガー。一体何に使うのだろうか。

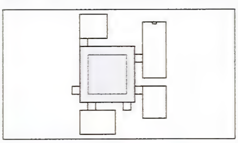


シーン 57

APARTMENT AREA 2F

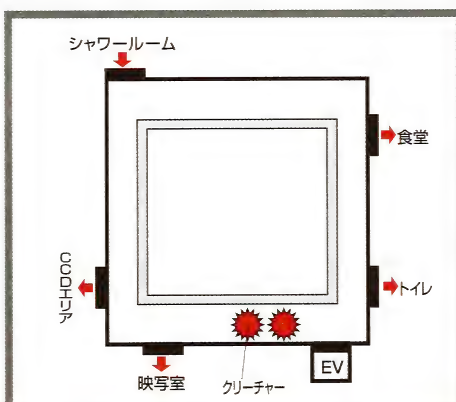
アパートメントエリア2F
67 2F回廊

エレベーターで2F回廊に上がると、左側からクリーチャーが2体近づいてくる。2体ともすばやいので、Lボタンサーチをこまめに使って攻撃しよう。2Fには、トイレ、食堂、シャワールーム、映写室がある。とりあえずは一番近いトイレから調べていこう。





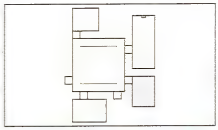
⬅2体のクリーチャー。ここまでこれたのなら難なく倒せるはずだ。



シーン 58

APARTMENT 2F

アパートメントエリア2F
69 トイレ





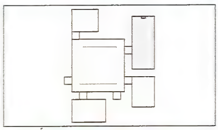
➡弾を温存するか、倒しておくかはプレーヤー次第。

トイレの中に入ると、奥の床の上にグレネードを発見できる。入手しようとすると、クリーチャーが天井から降りてくるが、こいつは動きが遅いので、入手した後すぐに出口に向かってダッシュすれば、戦わずに逃げることもできる。

シーン 59

APARTMENT 2F

アパートメントエリア2F
68 食堂





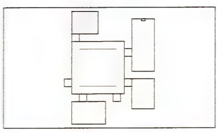
➡DN KEYは3FのDNエリアドアを開けるのに必要だ。

売店で入手したハンバーガーの匂いにおびき寄せられたのか、アンナが捜しているブルドッグのランボーが現れる。食堂に入ってきたアンナは、ランボーを見つけてくれた礼にと、トーチのありかを話し、DN KEYを渡してくれる。

シーン 60

APARTMENT 2F

アパートメントエリア2F
66 シャワールーム





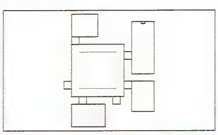
➡グレネードの破壊力は絶大。できるだけ入手しておきたい。

アパートメントエリアは方向を見失いやすいので、端から順に回って行く。食堂を出たら右に進んで、ちょうどエレベーターの斜め向かいに位置するシャワールームに入ろう。この部屋の奥の床の上からグレネードが入手できる。

シーン 61

APARTMENT 2F

アパートメントエリア2F
70 映写室





➡2Fにあるエリアドアの向こうが、CCDエリアだ。

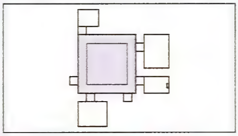
映写室にはVTRデッキが設置されている。VTRを入手すれば、ここで見ることができるので覚えておこう。映写室のすぐ隣にあるCCDエリアドアは、やはり故障中だ。2Fにあるすべての部屋を調べたら、エレベーターで3Fに向かおう。

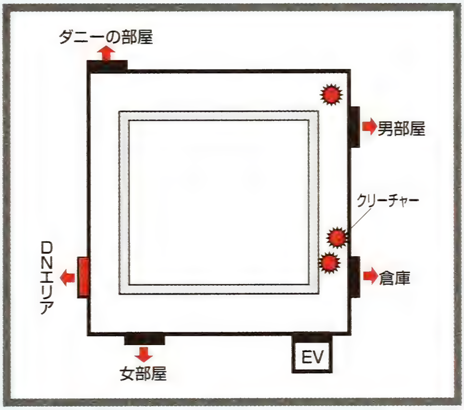
シーン 62

APARTMENT AREA 3F

▲
アパートメントエリア3F
62 3F回廊
▼

エレベーターで3F回廊に上がったら、2F回廊と同じように端から順に回って行こう。3Fには、倉庫、男部屋、女部屋、ダニーの部屋がある。エレベーターのすぐ右側にある倉庫には、ASとウェポンロッカーがあるので、まずはそこに向かうのがいいだろう。







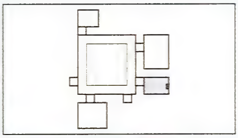
←弾数もエア残量もあとわずかのはず。それぞれ倉庫で補充しておこう。

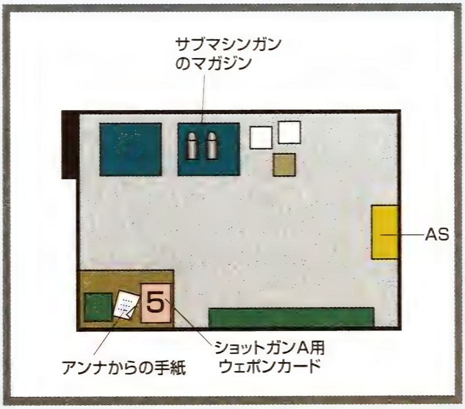
シーン 63

APARTMENT AREA 3F

▲
アパートメントエリア3F
64 倉庫
▼

アンナが机の上に置き手紙とショットガンA用ウェポンカードを残してくれていた。ウェポンロッカーからショットガン（MOSSBERG　M500ATP）を入手し、装備しておこう。ドア付近のコンテナからはサブマシンガンのマガジンも入手できる。ASを作動させたら先に進もう。







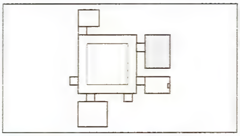
←かなり強力な武器なので、装備すればこの先の戦闘は楽になるはずだ。

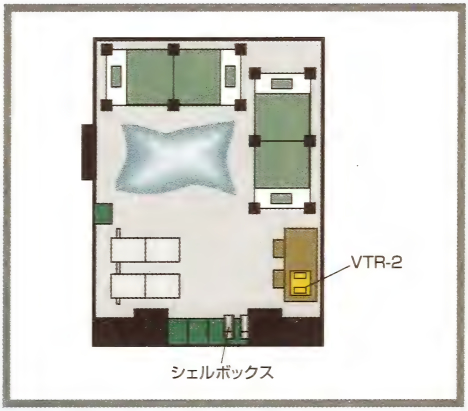
シーン
64

APARTMENT AREA
3F

▲
アパートメントエリア3F
63 男部屋
▼

倉庫を出て右側の部屋が男部屋だ。室内のロッカーからシェルボックス、机の上からVTR-2が入手できる。VTR-2は2Fの映写室にあるVTRデッキで見ることができる。男部屋を出ると、回廊でクリーチャー3体との戦闘になるので、さっき入手したショットガンを使ってみよう。







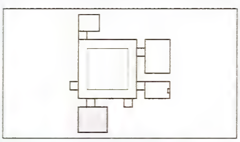
←新しい武器を試し撃ち。今までの敵なら一撃で倒すことができる。

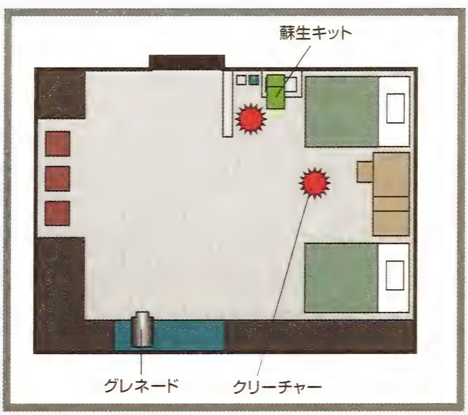
シーン
65

APARTMENT AREA
3F

▲
アパートメントエリア3F
65 女部屋
▼

ダニーの部屋はロックが掛かっているので、そのまま女部屋へ向かおう。室内にはクリーチャーが2体いる。倒したら、入口正面の棚からグレネード、ロッカーから蘇生キットを入手しよう。DNエリアに進む前に、倉庫に戻って弾丸を補充しておくことを忘れないように。



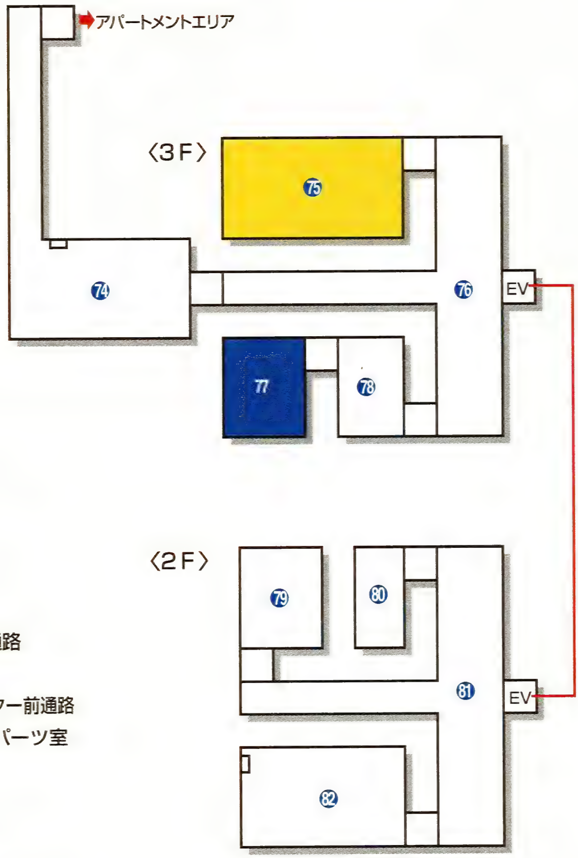




←部屋の奥まで進んで、距離を取ってから攻撃を仕掛けよう。

D•NETWORK AREA 〈DNエリア〉

DYNAMIC NETWORK
DN AREA
CIVILIAN AREA



3F

- ⑭ RCのある通路
- ⑮ 通信室
- ⑯ 3Fエレベーター前通路
- ⑰ ビッグジムパーツ室
- ⑱ 設備室

2F

- ⑲ 倉庫
- ⑳ アンナの部屋
- ㉑ 2Fエレベーター前通路
- ㉒ ビッグジム搭乗室

有毒ガス発生（黄）
浸水（青）

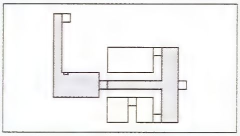
シーン 66

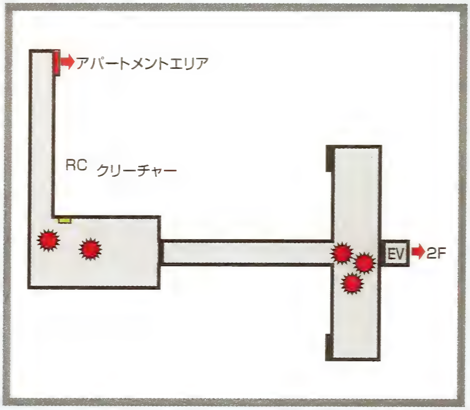
DN DYNAMIC NETWORK

DN AREA 3F

DNエリア3F
74 RCのある通路
76 3Fエレベーター前通路

最初の通路でクリーチャー2体との戦闘になる。奥のエレベーター前通路にも3体いる。こいつらを倒す頃にはエリア内のエアが激減するので、必要ならエアグレネードを使用すること。エレベーター前まで来たら、まず右側にある設備室に向かおう。







←このエリアはエア残量が厳しい。移動は迅速に行なうこと。

Creature File 7／2nd SOLDIER



【2nd ソルジャー】

ヒト型の1stジェネレーションズから産まれた狂暴なクリーチャー。まさに雑兵的で、知能はなく、やみくもに外敵を排除しようと攻撃を仕掛けてくる。鉤爪による引っかきが主な攻撃方法。外見的には余分な飾りを持たず、体表は硬質の皮膚で覆われている。



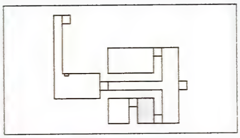
←思ったよりも攻撃射程は長い。接近しすぎると攻撃を喰らう。

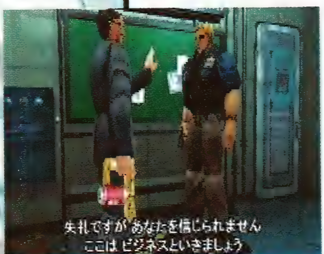
シーン 67

DN AREA 3F

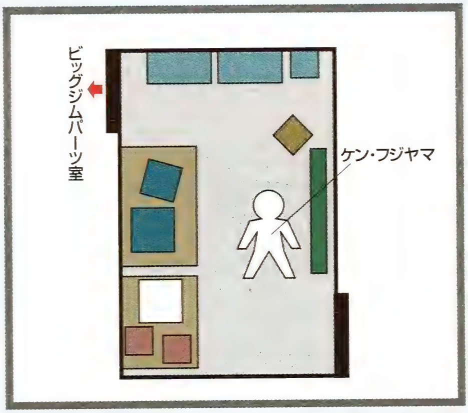
▲
DNエリア3F
78 設備室
▼

室内にいるケン・フジヤマという日本人が、捜していたトーチを手にしている。彼は、ビッグジムのモニターデータと引き換えならトーチを渡すと話を持ちかけてきた。迷っている暇はない。彼からMOを受け取り、データを入手するため、2Fのビッグジム搭乗室に向かおう。





←気は進まないが、CCDエリアへ戻るためだ。話に乗ろう。

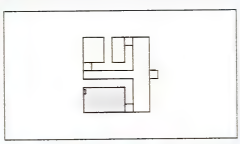


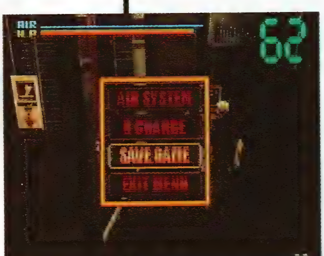
シーン 68

DN AREA 2F

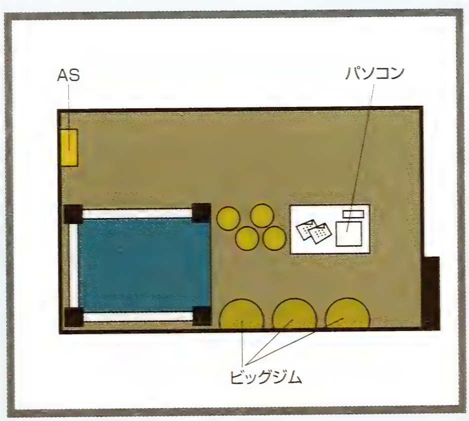
▲
DNエリア2F
82 ビッグジム搭乗室
▼

ビッグジム搭乗室に着いたら、まず奥の壁にあるASを作動させておこう。これでこのエリアでの活動が楽になる。ビッグジムのデータは、テーブルの上にあるパソコンからコピーできる。データを手に入れたら、設備室に戻る前に2Fのほかの部屋も調べてみよう。





←ASの作動とレギュレーターのエア補充、セーブを必ずしておこう。

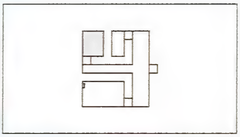


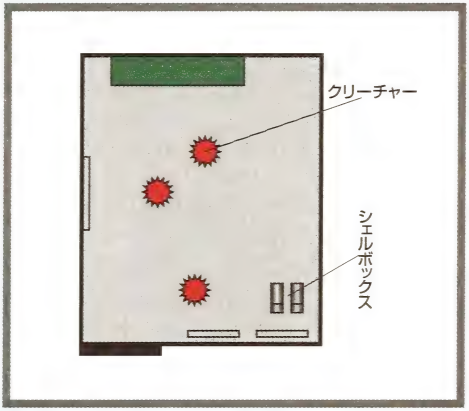
シーン 69

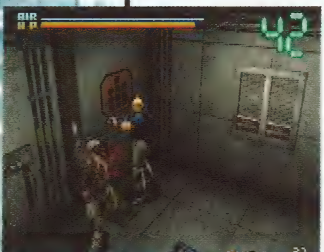
DN DYNAMIC NETWORK DN AREA 2F

DNエリア2F
79 倉 庫

倉庫内には3体のクリーチャーがいる。狭い場所での戦闘になるが、すぐさまショットガンを構えて攻撃すれば、ダメージは喰らわないですむはずだ。戦闘を終えたら、部屋奥の床の上からシェルボックスを入手しよう。また、外に出る前に弾の補充を忘れずにしておくように。







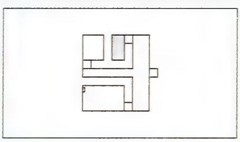
⬅中にいるクリーチャーは、ショットガンなら楽に倒すことができる。

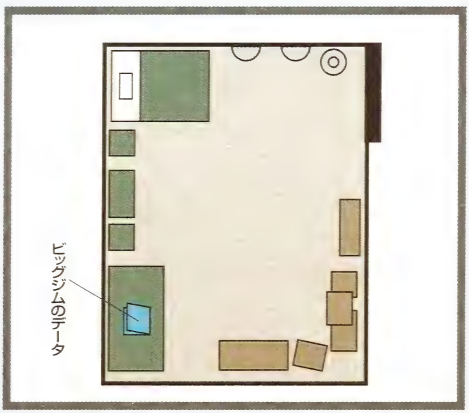
シーン 70

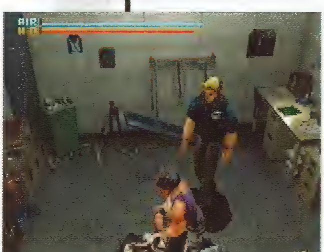
DN DYNAMIC NETWORK DN AREA 2F

DNエリア2F
80 アンナの部屋

室内にはアンナとランボーがいるが、話し掛けても、そっけない返事が返ってくるだけだ。机の上にはビッグジムに関するマニュアルがあるので読んでおくこと。部屋を出たら、ケン・フジヤマからトーチを受け取るために、エレベーターで3Fの設備室に向かおう。







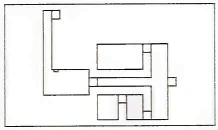
⬅夢中でランボーの相手しているアンナ。よほど会いたかったんだろう。

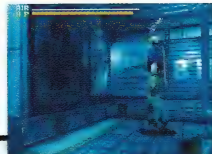
アンナ&ランボー

シーン 71

DN DYNAMIC NETWORK DN 3F

DNエリア3F
78 設備室





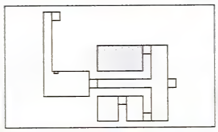
➡水没している奥のビッグジムパーツ室へは、今は行く必要はない。

ケン・フジヤマにビッグジムのデータが入ったMOを渡し、やっとの思いでトーチを入手。それを持って、急いでアパートメントエリアの壊れたエリアドアに向かおう。トーチで修理すれば、CCDエリアに戻ることが可能になる。

シーン 72

DN DYNAMIC NETWORK DN 3F

DNエリア3F
75 通信室





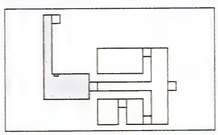
➡蘇生キットが入手できるのはこの位置。入ってすぐの所だ。

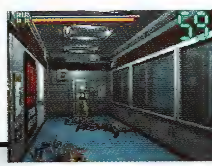
通信室にはクリーチャーが2体おり、そのうえ有毒ガスが発生している。しかし、貴重な蘇生キットを入手できるので、必ず入っておくこと。体力を完全に回復できる蘇生キットは、ひとつでも多く手に入れておきたい。

シーン 73

DN DYNAMIC NETWORK DN 3F

DNエリア3F
74 RCのある通路





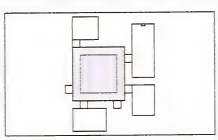
➡連射ができないショットガンだが、一発の破壊力は凄まじい。

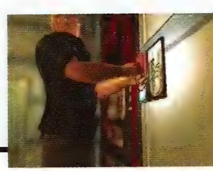
この通路には3体のクリーチャーが待ち受けているが、慌てることはない。攻撃するタイミングと角度よっては、ショットガン1発だけで3体ともいっぺんに倒すことができる。そのくらい弱いヤツらだということだ。

シーン 74

APARTMENT 2F

アパートメントエリア2F
67 2F回廊





➡いろいろあったが、これでやっとCCDエリアに戻れる。

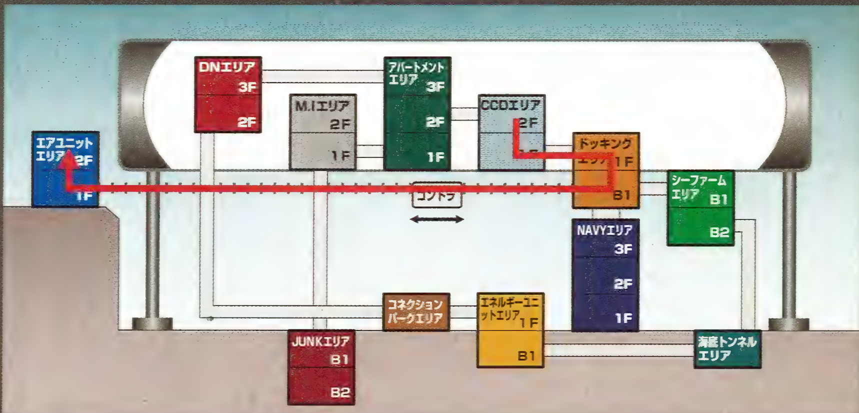
アパートメントエリアに戻ってきたら、2F回廊にあるCCDエリアドアを目指す。エリアドアの制御パネルを、ケン・フジヤマから入手したトーチで焼き切って、配線しなおせばCCDエリアへの道が開ける。

『SEAL出撃！』



ジョンがCCDエリアに戻ろうと悪戦苦闘している間に、SEALはビッグテーブルに到着していた。彼らの目的は生存者の救出ではなく、クリーチャーからの基地奪還だった。しかしその作戦内容は、基地全体が危険にさらされかねない強引なものであった。

移動エリアマップ



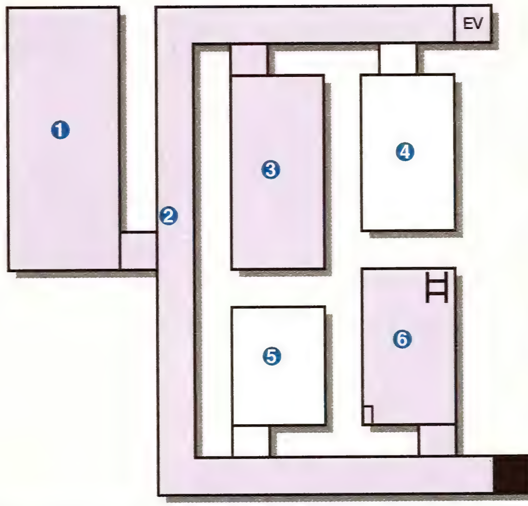
CCD AREA 〈CCDエリア〉

CCD AREA
RESTRICTED AREA

2F

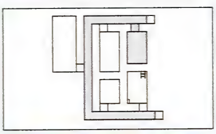
1. コントロールデッキ
2. CCD 2F 通路
3. 会議室
4. クランシーの部屋
5. デュボアの部屋
6. ERS室

■ 進入不可
■ 入室ずみ



シーン 75
CCD 2F

CCDエリア2F
2 CCD2F通路
4 クランシーの部屋



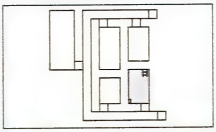


➡やっと戻れたと思ったら、エリア内はSEALに占拠されていた。

CCDエリアに入ると、すぐにSEALの隊員に呼び止められるが、身元が分かるとクランシー大佐からの指示を伝えてくれる。指示に従いクランシーの部屋に行くと、そこにはSEALの隊長であるマッコイがいた。

シーン 76
CCD 2F

CCDエリア2F
6 ERS室





➡後で飼育プールにいるシャロンに会いに行ってみよう。

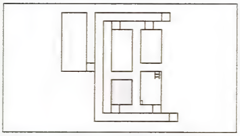
ERS室では、ジーナとシャロンが心配して待ってくれていた。ジョンはジーナに自分の過去を語り始める。ふたりの雰囲気に気づいたシャロンはひとり部屋を後にする。そのとき、デュボアの部屋からジョンへ通信が入る。

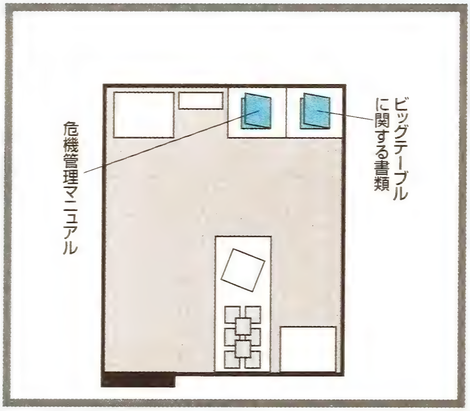
シーン 77

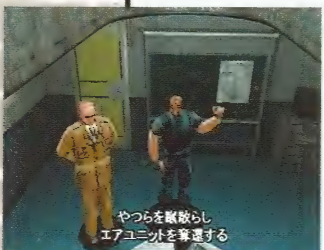
CCD AREA 2F

CCDエリア2F ⑤デュボアの部屋

SEALはエアユニットエリアでクリーチャーと戦闘を行なおうとしていた。デュボアはエアユニットエリアが機能しなくなると、いずれは基地全体が圧潰すると心配している。本棚からビッグテーブルに関する書類と危機管理マニュアルを入手したら、SEALの出撃を止めるためにドッキングエリアのゴンドラ発着所に向かおう。





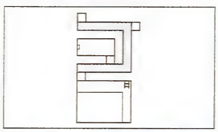


⬅SEALのやり方は乱暴だ。このままでは基地全体が危ない。

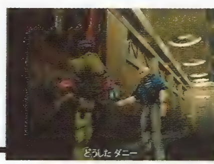
シーン 78

CCD 1F

CCDエリア1F ⑦CCD1F通路



ドッキングエリアドアの前にはダニーがいて扉を蹴りつけている。彼の話では、SEALはもうすでにエアユニットエリアに向かったらしい。クランシー大佐に事情を説明して、一刻も早く戦闘をやめさせなければ……。

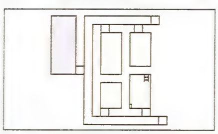


➡エリアドアはロックされている。コントロールデッキに向かおう。

シーン 79

CCD 2F

CCDエリア2F ①コントロールデッキ



クランシー大佐に危機的現状を進言したが、すでにSEALとは連絡がつかなくなっていた。SEALを呼び戻すため、ジョンもエアユニットエリアに向かうことに。ドッキングエリアのゴンドラで、エアユニットエリアに急行しよう。



➡SEALとは連絡をとることができない。彼らに何が……。

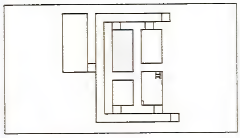
SEAL出撃!!

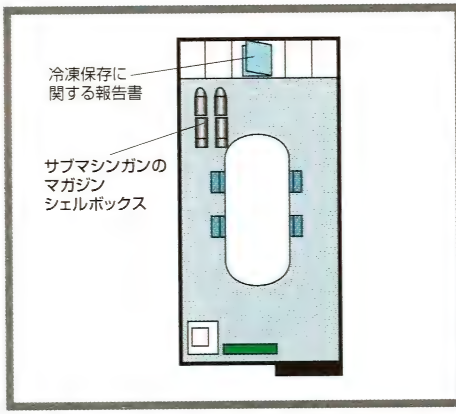
シーン 80

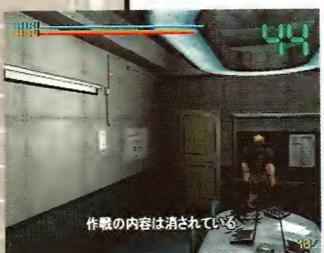
CCD AREA 2F

CCDエリア2F ③会議室

エアユニットエリアに行く前に、会議室に立ち寄っておこう。ここでシェルボックスとサブマシンガンのマガジンを入手できる。ERS室では応急キットの入手と、セーブを忘れずに。また、倉庫では弾丸を補充するなど、装備を万全に整えてからドッキングエリアに向かおう。





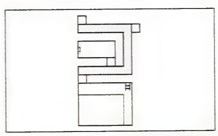


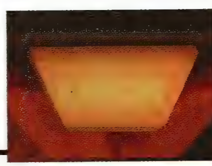
⬅SEALが会議を行なっていた場所。作戦の内容は消されている。

シーン 81

CCD 1F

CCDエリア1F ⑦CCD1F通路





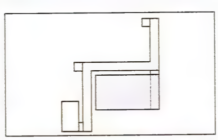
➡ドッキングエリア封鎖は解除された。ゴンドラ発着所に急ごう。

相変わらずエリアドア前で、扉を蹴り付けているダニー。しばらくすると、クランシー大佐によってロックは解除される。ダニーにゴンドラを動かすのを手伝ってもらうため、彼といっしょにゴンドラ発着所に行こう。

シーン 82

SEA FARM B1

シーファームエリアB1 ⑧④飼育プール





➡ジョンのことを心配しているシャロン。心の優しい少女だ。

ゴンドラ発着所に向かう前に、さっきERS室で聞きそびれたシャロンの話を聞くために、シーファームエリアの飼育プールに寄っていこう。シャロンは寂しそうに膝を抱えて座っている。一体どうしたのだろうか？

〈ドッキングエリア・シーファームエリア〉DOCKING AREA & SEAFARM AREA





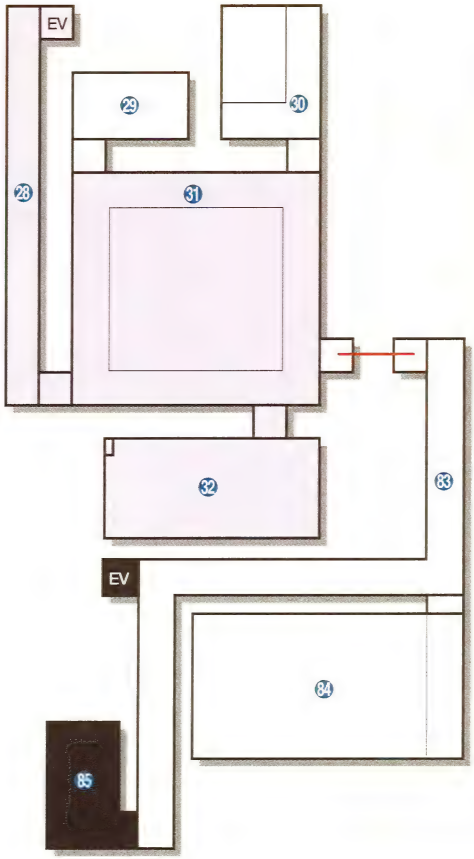
●ドッキングエリアB1

- ㉘ ドッキングエリアB1通路
- ㉙ 制御室
- ㉚ ゴンドラ発着所
- ㉛ エリア間接続室
- ㉜ 倉庫

●シーファームエリアB1

- ㊳ 飼育プール前通路
- ㊴ 飼育プール
- ㊵ シャロンの部屋

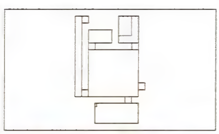
■ 進入不可
入室ずみ

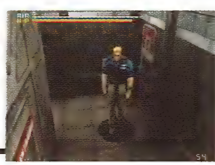


シーン
83

DOCKING
BI

▲
ドッキングエリアB1
㉚ゴンドラ発着所
▼





➡発着所内の制御パネルや乗り込み口の位置を把握しておこう。

ゴンドラに乗り込み、ひとりでエアユニットエリアに向かうジョン。ダニーの話では、エアユニットエリアにはASがないらしい。無駄な戦闘でエアを浪費すると命取りだ。エアユニットエリアについたら冷静な行動を心がけること。

AIR UNIT AREA 〈エアユニットエリア〉

AIR UNIT AREA
RESTRICTED AREA

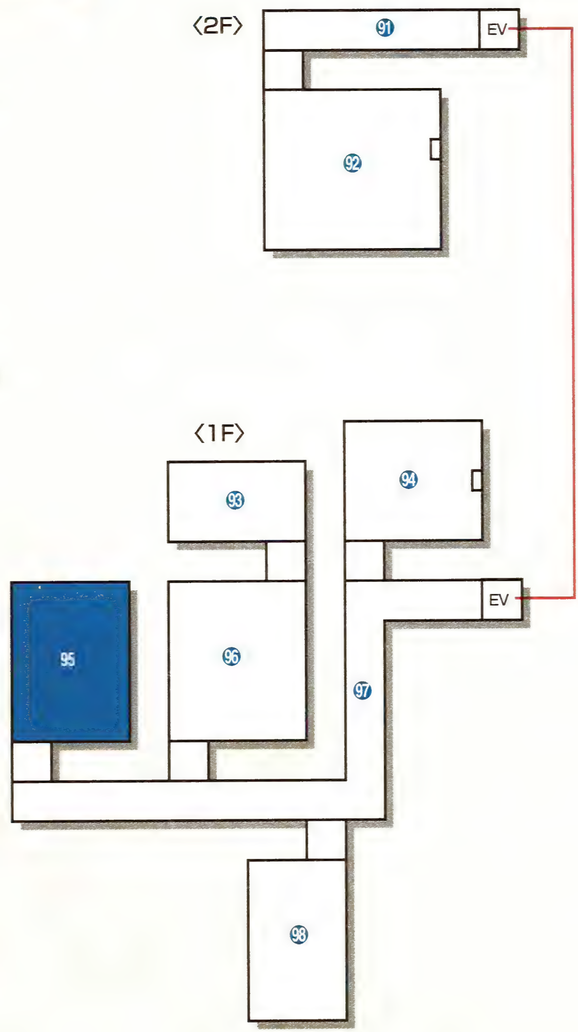
2F

- 91 貯蔵室前通路
- 92 空気貯蔵室

1F

- 93 制御室
- 94 倉庫
- 95 制御室
- 96 空気精製室
- 97 クランク通路
- 98 ゴンドラ発着所

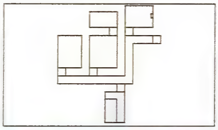
浸水

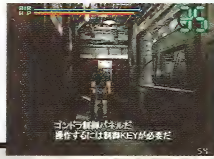


シーン 84

AIR UNIT 1F

▲
エアユニットエリア1F
98 ゴンドラ発着所
▼





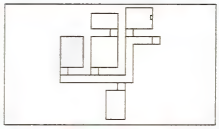
➡帰りのゴンドラは制御KEYがないと動かせない。

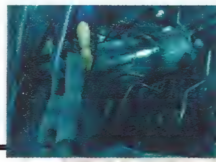
エアユニットエリアに到着。しかしエリア内は静かで、戦闘が行なわれているような音は聞こえてこない。SEALはどうなったのだろうか？　装備している武器やアイテムの状況などを確認したら、奥に進んでいこう。

シーン 85

AIR UNIT 1F

▲
エアユニットエリア1F
95 エアーポンプ室
▼





➡今にも爆発しそうである。生存者の救出を急ごう。

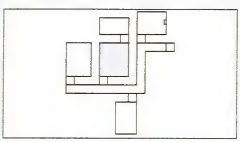
シーフォックスから発射された魚雷が突き刺さっているため、室内は水没している。ここには入手できるアイテムもない。調査がすんだら、レギュレーターのエア温存のため、早めに外に出てほかの部屋に向かおう。

シーン 86

AIR UNIT AREA 1F

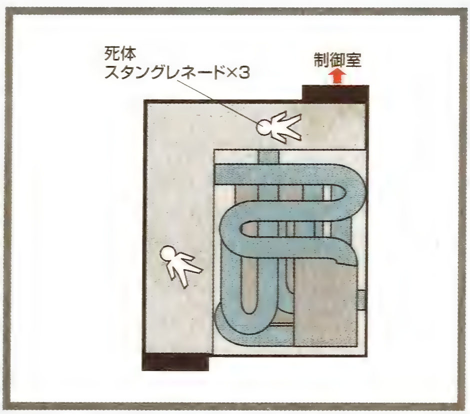
▲
エアユニットエリア1F
96 空気精製室
▼

エアーポンプ室から出たら、次に空気精製室に向かおう。室内には2体の兵士の死体があるが、奥の方にある死体からはスタングレネードを3コ入手できる。ここでは死体を3回調べるのがポイントだ。スタングレネードを3コとも入手したら、奥の扉から制御室に進もう。





⬅念入りな調査を行なうことで、アイテムの入手漏れを防げる。

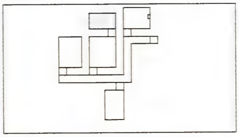


シーン **87**

AIR UNIT AREA 1F

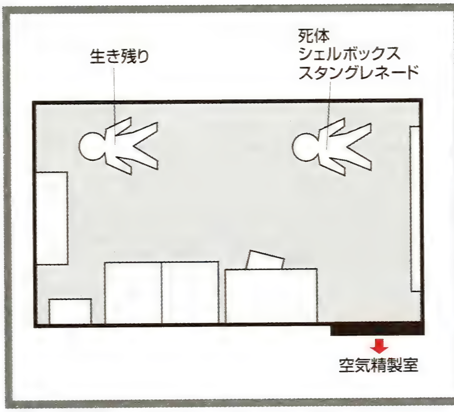
エアユニットエリア1F
93 制御室

制御室にもふたりの兵士が倒れている。手前の兵士からシェルボックスとスタングレネードを入手し、もうひとりに話しかけよう。奥の壁の制御パネルで、空気貯蔵室のドアロックを解除したら、クランク通路奥のエレベーターから2Fの空気貯蔵室を目指そう。





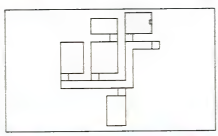
➡ゴンドラを動かす制御KEYはクリーチャーに奪われている。



シーン **88**

AIR UNIT 1F

エアユニットエリア1F
94 倉庫



2Fに向かう前に倉庫に寄っておこう。倉庫の奥の壁にはRCが設置してある。ここでエアの補充をしておくこと。また、ここに来る前に弾丸を補充していなければ、それもすませておくといいだろう。

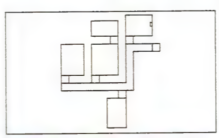


➡壊滅状態のSEAL。強敵が潜んでいるのは間違いなさそうだ。

シーン **89**

AIR UNIT 1F

エアユニットエリア1F
97 クランク通路



倉庫から外のクランク通路に出ると、さっき天井から落ちてきたSEAL隊員がクリーチャーに変身し、襲いかかってくる。ただしこいつはザコで、ハンドガンでも十分に倒せる相手だ。

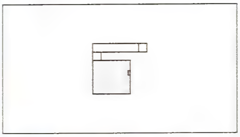


➡こいつはザコだ。強敵は2Fの空気貯蔵室にいる!!

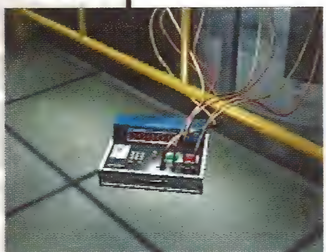
シーン 90

AIR UNIT AREA 2F

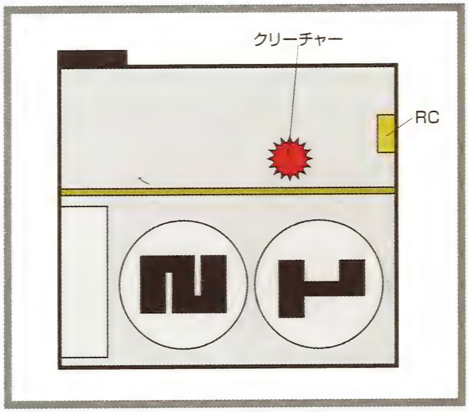
▲
エアユニットエリア2F
92 空気貯蔵室
▼



空気貯蔵室でSEALを壊滅に追い込んだクリーチャーとの戦闘。手強い相手なので、距離をとり、スタングレネードを併用して倒そう。この部屋では時限爆弾が作動している。クリーチャーを倒し、死体からゴンドラ制御KEYを入手したら、急いでゴンドラ発着所へ戻ろう。



←SEALがセットした時限爆弾。解除している暇はなさそうだ。



Creature File 8／1st MOUSE



【1st マウス】

ジーナが実験のために寄生細胞を投与したネズミで、耳のタグは実験の認識札だ。もはやネズミとは呼べないほど巨大化しており、すばやい動きで相手を攪乱し、牙による噛みつき攻撃を仕掛けてくる。1匹であのSEALを壊滅状態に追い込んだ強敵である。

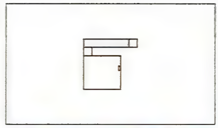


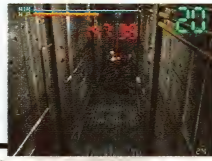
←スタングレネードで動きを止めてから、連射で倒す。

シーン 91

AIR UNIT 2F

▲
エアユニットエリア2F
91 貯蔵室前通路
▼





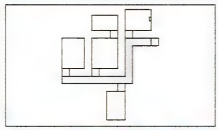
➡クリーチャーに変身したSEAL隊員が、次々とジョンを襲う。

外に出るとクリーチャーが1体出現する。元同僚として見逃すか、それとも敵として蹴散らすか。決めるのは自分だ。迷っている暇はない。エアユニットエリア爆発の時間は、刻一刻と迫っているのだ。

シーン 92

AIR UNIT 1F

▲
エアユニットエリア1F
97 クランク通路
▼





➡天井にいる敵に時間がかかるようなら倒さずに進むこと。

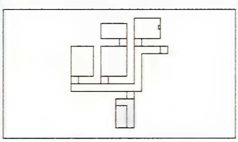
1Fのクランク通路にも2体のクリーチャーがいる。動きが速いのでハンドガンに切り替えて攻撃しよう。爆発までの残り時間が気になるなら、こいつらは倒さずに、さっさとゴンドラ発着所に向かおう。

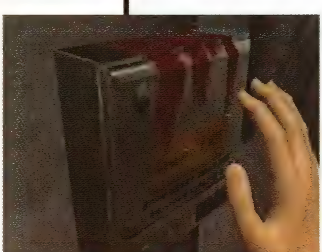
シーン 93

AIR UNIT AREA 1F

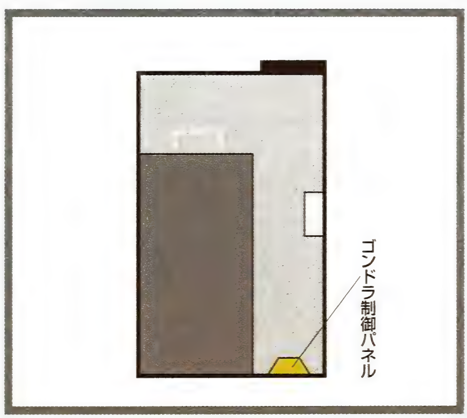
▲
エアユニットエリア1F
98 ゴンドラ発着所
▼

ゴンドラ発着所にたどり着いたが、ゴンドラはドッキングエリアに渡っていた。入口正面にあるゴンドラ制御パネルで制御KEYを使用すると、ゴンドラは戻ってくる。急いで乗り込み、ドッキングエリアに避難しよう。爆発まではあとわずかだ。





⬅ゴンドラ内部には血飛沫が。誰かがドッキングエリアに渡ったようだ。



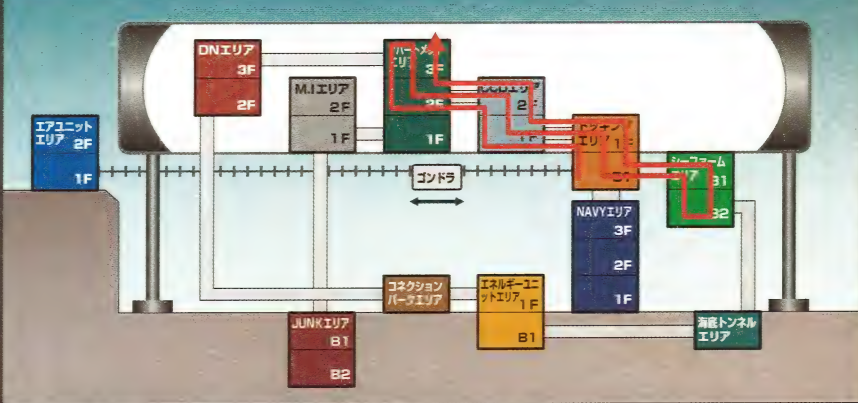
EMERGENCY 6

『クランシー大佐』



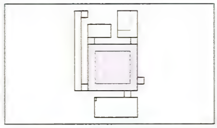
エアユニットへSEALの作戦行動を止めにいったジョンだったが、時はすでに遅く、部隊はほぼ全滅状態にあった。しかも、セットされた時限爆弾でエアユニットは爆発。ジョンは危機一髪で脱出する。エアユニットから漏れた大量の酸素は、海面に近づくにつれ膨張、泡の巨大な固まりとなり海上の米艦隊艦船を直撃。空母の甲板にあった戦闘機が海中に落下し、エネルギーユニットを直撃してしまう。

移動エリアマップ



シーン 94

ドッキングエリアB1
31 エリア間接続室

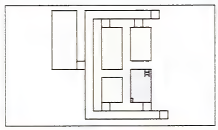



➡ゴンドラでSEALのひとりが渡ってきたと言うダニー。

全力を尽くしたが、誰ひとり助けられなかった。エアユニットエリアは崩壊した。いずれ基地内のエアはなくなってしまうだろう。いよいよビッグテーブルからの脱出を考えなければいけないようだ。

シーン 95

CCDエリア2F
6 ERS室

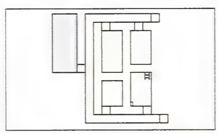
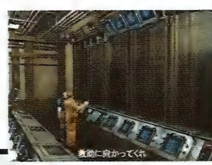



➡あの爆発が、大変な二次災害を引き起こしたらしい。

ERS室に戻ると、ジーナが心配して待ってくれていた。彼女はクランシー大佐からの緊急の呼び出しを伝えてくれる。体力の回復とセーブなどをすませたら、急いでコントロールデッキへ向かおう。

シーン 96

CCDエリア2F
1 コントロールデッキ

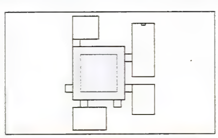
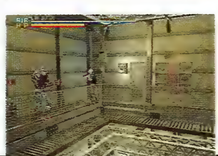



➡エネルギーユニットエリアにいるデュボアを連れ戻そう。

今度はエネルギーユニットが爆発(メルトダウン)寸前だ。生存者を集めるようにとクランシー大佐に頼まれる。部屋を出る前にもう一度大佐に話しかけると、ショットガンB用ウェポンカードを入手できる。

シーン 97

アパートメントエリア2F
67 2F回廊

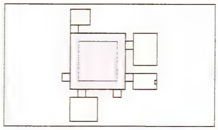
➡カメラアングルのいい場所まで移動してから攻撃に移ろう。

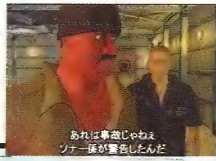
エネルギーユニットエリアへの行き方を聞きにダニーの所へ向かうが、2F回廊にはクリーチャーが2体いる。ハンドガンに装備し直して攻撃しよう。こいつらは画面外にいる場合もあるので注意が必要だ。

シーン 98

APARTMENT 3F

▲
アパートメントエリア3F
62 3F回廊
▼





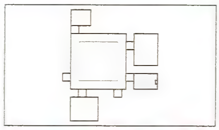
➡大佐の過去を聞くジョン。大佐は信用できる男なんだろうか。

ダニーはアンナがロックしたDNエリアドアの前にいる。聞けば、エネルギーユニットエリアへの道はシャロンが知っているらしい。さっそくシャロンに会うために、シーファームエリアに向かおう。

シーン 99

APARTMENT 3F

▲
アパートメントエリア3F
64 倉庫
▼





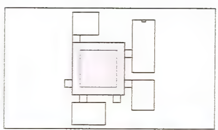
➡この武器は現状では最強だ。必ず装備しておこう。

シャロンに会いに行く前に倉庫に寄り、クランシーから受け取ったウェポンカードでショットガン（FRANCHI SPAS12）を入手しておこう。なお、倉庫内にはクリーチャーがいるので注意すること。

シーン 100

APARTMENT 2F

▲
アパートメントエリア2F
67 2F回廊
▼





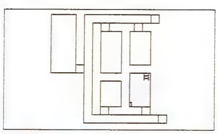
➡CCDエリアドアの前にいる2体だけを倒して進んでもいい。

エレベーターで2Fに降り、回廊にいるクリーチャー3体を倒してCCDエリアに進もう。シーファームエリアへは、ドッキングエリアにあるエリア間接続室のシーファームエリアドアから行くことができる。

シーン 101

CCD 2F

▲
CCDエリア2F
6 ERS室
▼





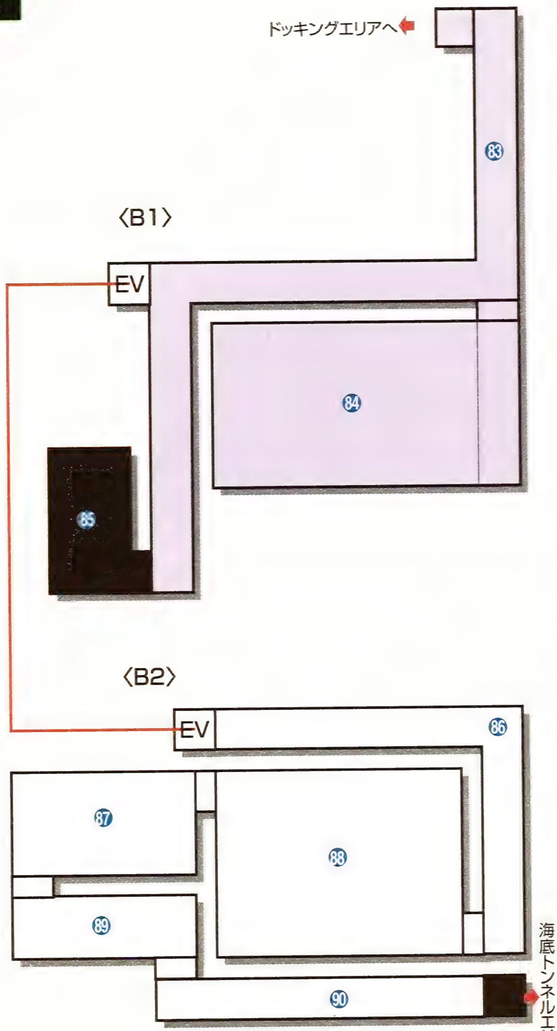
➡ジーナには悪いが、今はアンソニーを捜している暇はない。

ERS室に立ち寄るとジーナがいる。アンソニーが逃げたらしいが、今は先を急ごう。CCD1F通路からドッキングエリアへ抜けて、シーファームエリアの飼育プールへ向かう。

SEA FARM AREA
CIVILIAN AREA

B1
- 83 飼育プール前通路
- 84 飼育プール
- 85 シャロンの部屋

B2
- 86 大型動物室への通路
- 87 施設管理室
- 88 大型動物室
- 89 倉庫
- 90 海底トンネルエリアへの通路



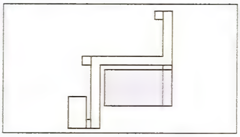
進入不可
入室ずみ

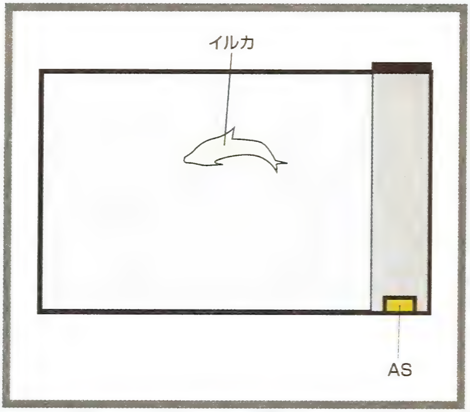
102

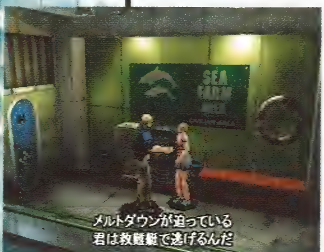
SEA FARM AREA
B1

▲
シーファームエリアB1
84 飼育プール
▼

飼育プールにいるシャロンは、エネルギーユニットエリアに行く方法を教えてくれる。シーファームエリアのエレベーターでB2に降り、海底トンネルエリアを抜ければいいようだ。なお、倉庫手前の部屋の入室パスコードは『2751』である。しっかりと覚えておこう。







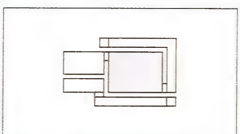
←シャロンとの会話後、ASを作動させるのを忘れないように。

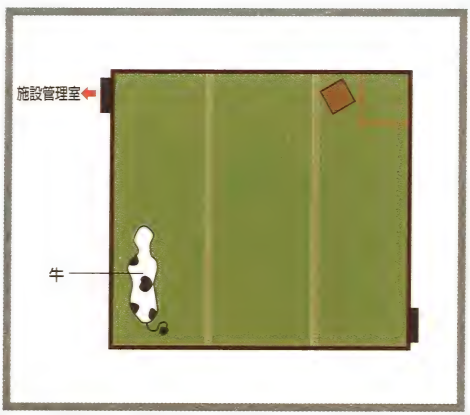
103

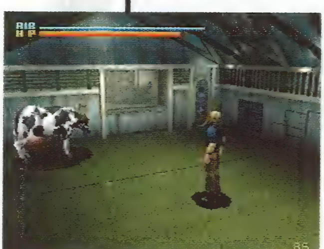
SEA FARM AREA
B2

▲
シーファームエリアB2
88 大型動物室
▼

B2のL字型通路を抜けると、大型動物室に出る。部屋には実験用の牛が1頭飼育されている。この辺りの生物は、まだ寄生細胞の恐怖にさらされてないようだが、それも時間の問題かもしれない。この部屋には入手できるアイテムもないので、さっさと先に進んでいこう。







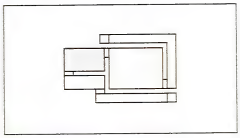
←これがクリーチャーに変身したら、強敵になるのは間違いない。

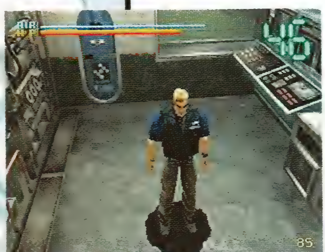
シーン
104

APARTMENT AREA
B2

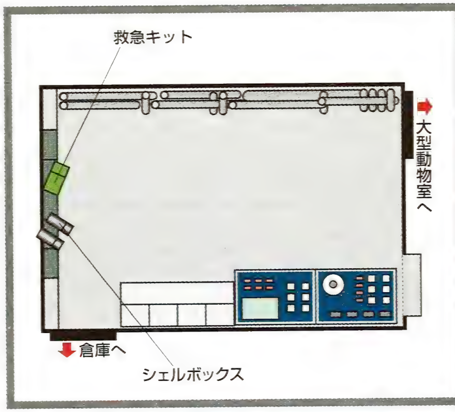
シーファームエリアB2
87 施設管理室

この施設管理室では、壁に設置されているロッカーから、シェルボックスと救急キットが入手できる。奥の扉は、シャロンから聞いたパスコードを入力すると開く。このエリアには、今のところクリーチャーはいないようだ。ドアロックを解除し、次の部屋に進んでいこう。





⬅飼育施設の温度やエア濃度を制御するところ。シャロンが管理している。

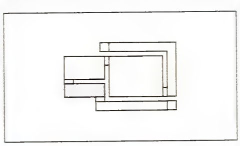


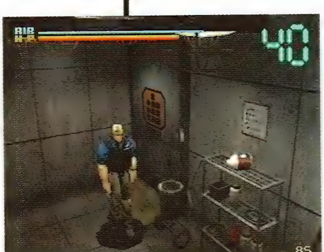
シーン
105

APARTMENT AREA
B2

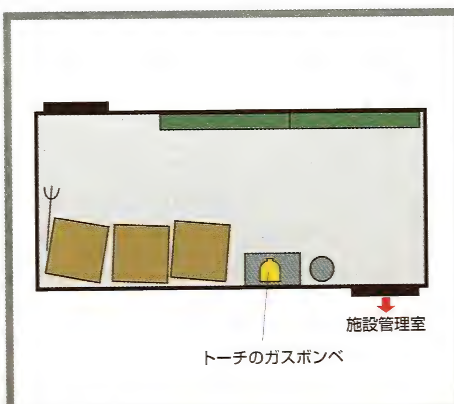
シーファームエリアB2
89 倉 庫

入ってすぐ左にある棚に、トーチ用のガスボンベが置いてあるので入手しておこう。これでトーチが使用可能になるぞ。また、ドッキングエリアで弾丸の補充をしていないなら、ここで必ずすませておくこと。そして、奥の扉から海底トンネルエリアへの通路に出よう。





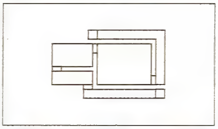
⬅ガスボンベをダニーに渡せば、DNエリアドアが開けられる。

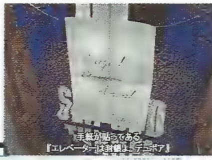


シーン 106

SEA FARM B2

▲
シーファームエリアB2
⑨⓪ 海底トンネルエリアへの通路
▼





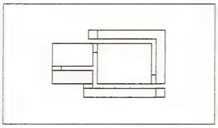
➡エレベーターに貼り紙が。デュボアはこの先にいるはずだ。

この通路の突き当たりにあるエレベーターから、海底トンネルエリアに行けるのだが、デュボアによって封鎖されている。これではエネルギーユニットエリアに行くことはできない。引き返すしかなさそうだ。

シーン 107

SEA FARM B2

▲
シーファームエリアB2
⑧⑨ 倉 庫
▼





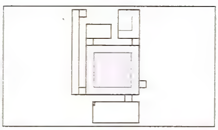
➡クリーチャーが潜んでいるかもしれない。慎重に行動しよう。

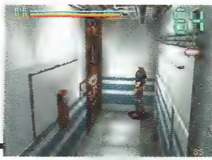
ここまで来た道順を逆にたどって、ダニーの所まで戻ろう。施設管理室と大型動物室を通り、エレベーターでB1に上がる。そこから飼育プール前通路を抜けると、ひとまずドッキングエリアまで戻れる。

シーン 108

DOCKING B1

▲
ドッキングエリアB1
③① エリア間接続室
▼





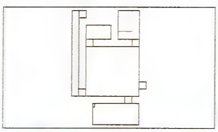
➡部屋の出入りや移動は慎重に行ない、敵の襲撃に備えよう。

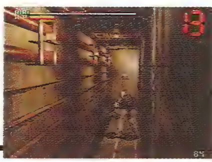
ここまで来たら、今度はCCDエリアを抜けてアパートメントエリアに向かう。ここから先はクリーチャーとの戦闘が起こるため、先に進む前にここで倉庫に寄ってASの作動やセーブを行なっておくこと。

シーン 109

DOCKING B1

▲
ドッキングエリアB1
②⑧ B1通路
▼





➡小さいので見つけにくい。早めに倒さないと噛みつかれる。

エリア間接続室からドッキングエリアB1通路に入ると、幼虫型クリーチャーが1体いる。こいつはハンドガンで簡単に倒すことができる。倒したら、突き当たりのエレベーターからCCDエリアへ向かおう。

クランシー大佐

Creature File 9／3rd LARVA



【3rd ラーバ（幼体）】

甲殻類的な特徴のある体表と、人間の胎児のような不気味な姿を合わせ持った3rdジェネレーション。歯が発達しており、旺盛な食欲であらゆるものに噛みつく。四つん這いで移動するため移動速度は決して速くはないが、ジャンプしての噛みつき攻撃には注意しなければいけない。弾丸に対する耐性は低い。

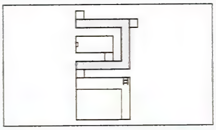


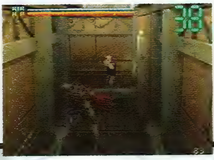
⬅拍子抜けするぐらい、簡単に倒すことができる。

シーン 110

CCD 1F

▲
CCDエリア1F
⑦CCD1F通路
▼





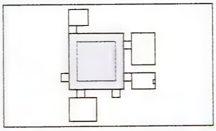
➡CCDエリアにもクリーチャーが出現するようになる。

CCDエリア1F通路でクリーチャー1体と戦闘。その後、アパートメントエリアに向かうときに、Eプールを通るとクリーチャーと遭遇するが、1F通路からエレベーターで2Fに上がれば、戦闘せずに先に進むことができる。

シーン 111

APARTMENT 3F

▲
アパートメントエリア3F
62 3F回廊
▼





➡DNエリアに行ってアンナからビッグジムの情報を聞こう。

ダニーは、DNエリアからビッグジムに乗り、海底を歩いていけばエネルギーユニットエリアに行けると教えてくれる。手に入れたトーチのガスボンベを渡せば、ダニーがエリアロックを解除して、DNエリアに進めるようになるぞ。

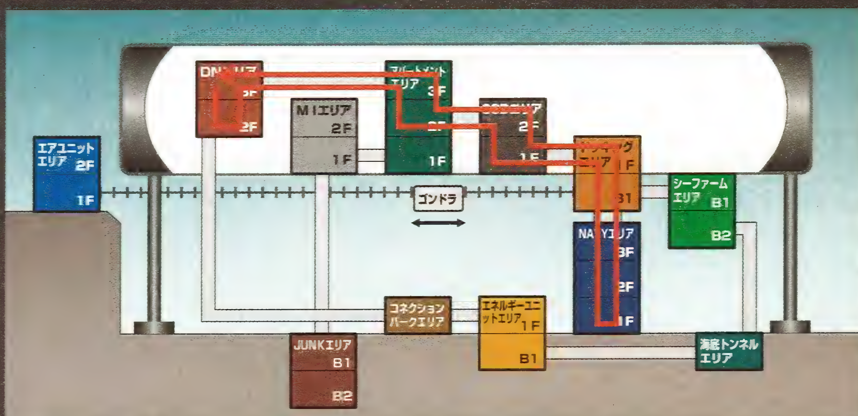
EMERGENCY 7

『ビッグジム』



炉心融解が目前に迫ったビッグテーブル。脱出に備え、クランシーが潜水艇の準備を整える間に、ジョンはデュボアを探しにエネルギーユニットエリアに向かった。しかし、シーファームエリアからの海底トンネルルートは閉ざされており、後退を余儀なくされる。海中路を使うことにしたジョンは、耐圧潜水服ビッグジムの情報をダイバーのアンナから聞くため、DNエリアに向かう。

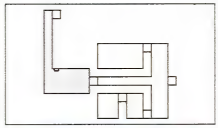
移動エリアマップ

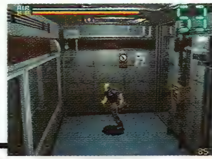


シーン 112

DYNAMIC NETWORK DN 3F

DNエリア3F
74 RCのある部屋





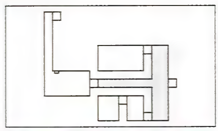
➡アンナは自室にいるはずだ。彼女の部屋を目指して進もう。

ここから先はレギュレーターの使用頻度が高くなるため、この通路の途中にあるRCで、レギュレーターのエアを補充しておくこと。この通路にはクリーチャーはいない。ゆっくりと準備を整えてから、先に進んでいこう。

シーン 113

DYNAMIC NETWORK DN 3F

DNエリア3F
76 エレベーター前通路





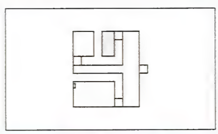
➡敵が近づいてくるのが分かりやすい位置まで前進して攻撃する。

3Fのエレベーター前通路には、クリーチャーが2体いる。近づかれる前に遠距離からショットガンで攻撃しよう。クリーチャーを撃退したら、エレベーターで2Fに降り、ビッグジムの使い方を聞きにアンナの部屋に向かおう。

シーン 114

DYNAMIC NETWORK DN 2F

DNエリア2F
80 アンナの部屋





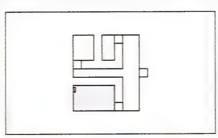
➡アンナの咳が止まらないが、風邪でもひいたのか。あるいは……。

アンナにダニーからの伝言を告げると、アンナは照れながら悪態をつく。しかし、メルトダウンが迫っていることを話すと、アンナはビッグジムの使用法を教えてくれる。彼女といっしょにビッグジム搭乗室に行こう。

シーン 115

DYNAMIC NETWORK DN 2F

DNエリア2F
82 ビッグジム搭乗室





➡残っている1体を直して使うしかなさそうだ。

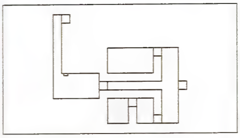
3体あったビッグジムが1体しか残っていない。しかもエアタンクが外されているため、このままでは使うことはできない。ビッグジムのエアタンクは、3FのビッグジムパーツBにある。エレベーターに乗って3Fに向かおう。

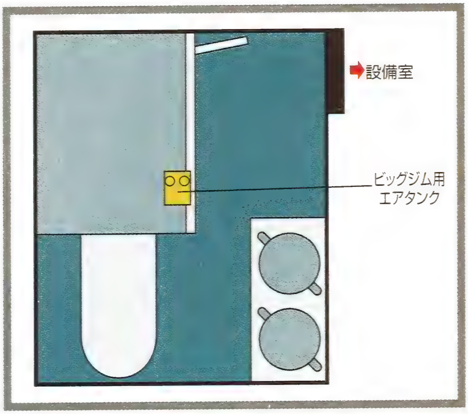
シーン
116

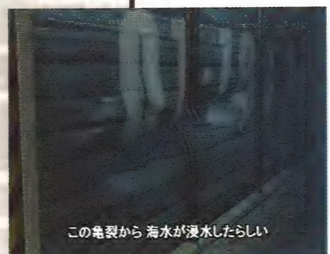
DYNAMIC NETWORK
DN AREA
3F

DNエリア3F
77ビッグジムパーツ室

エレベーターで3Fに上がって左手、整備室の奥がビッグジムパーツ室だ。だが室内は浸水しており、案の定、その水圧でエアタンクは入手できなくなっている。事故原因とタンクの所在を確認し、2Fのビッグジム搭乗室にいるアンナの元へ戻ろう。





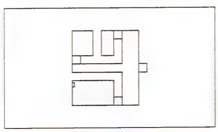


⬅まずは亀裂をふさぐ必要がありそうだ。それには……。

シーン
117

DYNAMIC NETWORK
DN
2F

DNエリア2F
82ビッグジム搭乗室



アンナは外壁の亀裂をふさぐためには、海軍が使っている修理ツール、ガムガンが必要だと言い、そのガムガンの詳しい情報はダニーが持っていると教えてくれる。急いでアパートメントエリアにいるダニーの所に戻ろう。

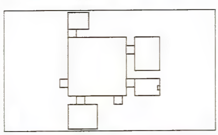


➡不安なら、ダニーのところに行く前に、倉庫とASに寄ること。

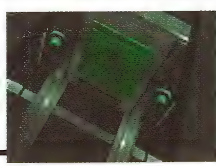
シーン
118

APARTMENT
3F

アパートメントエリア3F
61ダニーの部屋



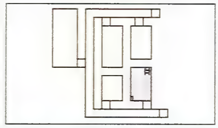
部屋の中にダニーはいない。誰もいない室内で、机の上の写真を見ていると背後から声をかけられる。ダニーだ。彼は昔話をした後、ガムガンがNAVYエリアにあるという情報をくれる。2F回廊を抜け、NAVYエリアに向かおう。

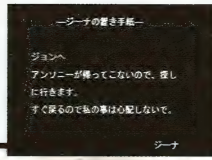


➡まずエレベーターで2Fに降りて、CCDエリアに向かう。

シーン
119
CCD
2F

CCDエリア2F
⑥ERS室



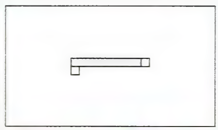


➡ジーナはアンソニーを探しに部屋を出ていってしまった。

NAVYエリアには、ドッキングエリアのエリア間接続室からドッキングテーブルで降りて行く。NAVYエリアから戻ってきたときの逆のルートをたどるわけだ。なお、その前にERS室に寄るとジーナの置き手紙を入手できる。

シーン
120
DOCKING
1F

ドッキングエリア1F
㉗ドッキングエリア1F通路



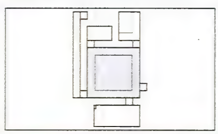


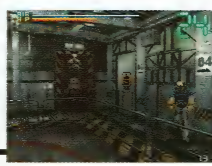
➡画面外の敵でも、叫び声を聞けば倒したことを確認できる。

ドッキングエリアの1F通路にクリーチャーが1体いる。画面内に映っていないため、どこにいるか分からないが、Lボタンでサーチして攻撃すれば、近づかずに遠距離で倒すことができる。倒したらエリア間接続室に向かおう。

シーン
121
DOCKING
B1

ドッキングエリアB1
㉛エリア間接続室



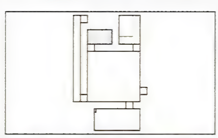


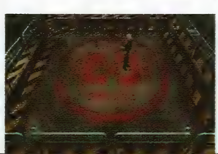
➡2回目のNAVYエリアへの侵入。戦闘準備を整えておこう。

NAVYエリアにいるクリーチャーは手強い。エリア間接続室に着いたら、まず倉庫に寄り、弾丸の補充、セーブなどをすませておくこと。準備が整ったら、ダニーと落ち合うために、制御室前に向かおう。

シーン
122
DOCKING
B1

ドッキングエリアB1
㉙制御室（前）





➡もう後戻りはできない。覚悟を決めて先に進もう。

ダニーがNAVYエリアへ降りる、ドッキングテーブルを動かしてくれる。その際、彼にNAVY KEY Lv2を渡される。これがあればNAVYエリアのEプールの開かなかったあの扉の先に進むことができる。

NAVY AREA
RESTRICTED AREA

3F

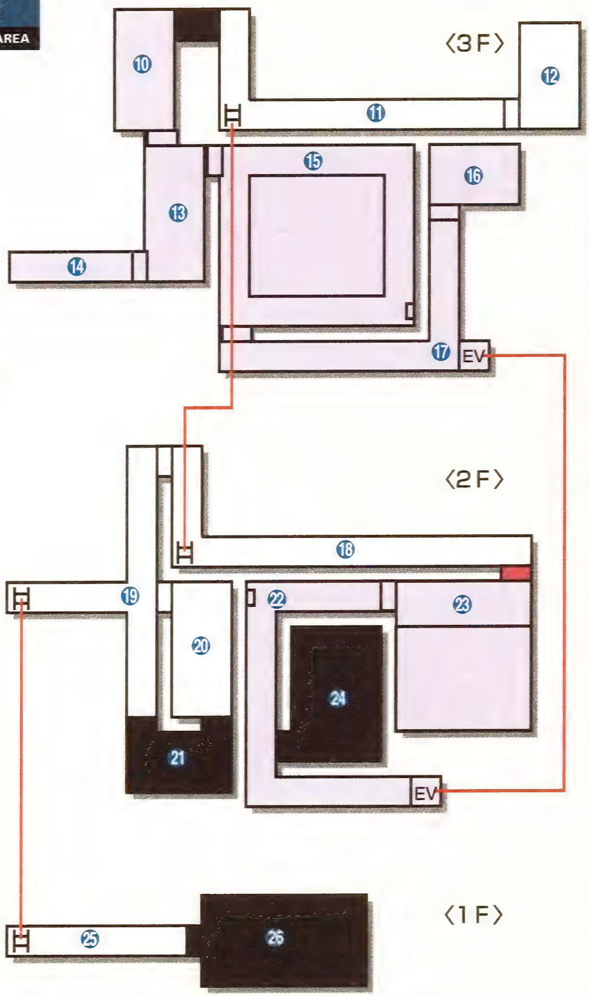
- ⑩ コントロール室
- ⑪ 兵舎前通路
- ⑫ 兵舎
- ⑬ 潜水艦接続室
- ⑭ 潜水艦接続通路
- ⑮ エリア間接続室
- ⑯ 倉庫
- ⑰ エレベーター前通路

2F

- ⑱ L字通路
- ⑲ 資料室前通路
- ⑳ 資料室
- ㉑ 研究室
- ㉒ ASのある通路
- ㉓ Eプール
- ㉔ 滅菌冷凍室

1F

- ㉕ 機関室前通路
- ㉖ 機関室

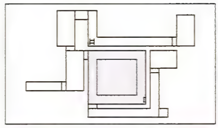


■ 進入不可
□ 入室ずみ
■ NAVY KEY LV2で開くドア

シーン 123

NAVY 3F

NAVYエリア3F
⑮エリア間接続室





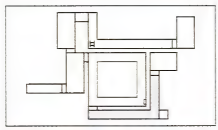
➡外はクリーチャーだらけと考えて間違いはない。慎重に進もう。

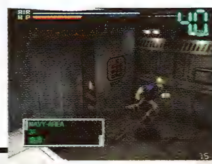
3Fのエリア間接続室に着いたら、エレベーターで2FのEプールへ向かう。目的地は3Fにある兵舎だが、2Fからでないと兵舎には入れないようだ。この部屋にあるASを忘れずに作動させてから、エレベーター前通路に出よう。

シーン 124

NAVY 2F

NAVYエリア3F
⑰エレベーター前通路





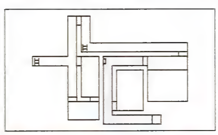
➡エレベーターに乗る前に、倉庫に寄ってもいい。

エレベーター前通路にはクリーチャー1体が待ち受けているので、通路に入ったらすぐに武器を構えて、こちらから先制攻撃を仕掛けよう。ショットガン数発で倒せるはずだ。その後、エレベーターで2Fに降りよう。

シーン 125

NAVY 2F

NAVYエリア2F
㉒ASのある通路





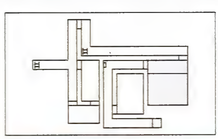
➡途中の滅菌冷凍室はロックされているようだ。

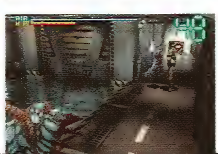
ASのある通路には幼虫型クリーチャーがいる。ハンドガンで十分倒せるので、マシンガンを使って無駄弾を撃たないように、装備を切り替えて進もう。なお、滅菌冷凍室の位置を調査しておくと後で役に立つ。

シーン 126

NAVY 2F

NAVYエリア2F
㉓Eプール





➡サーチと攻撃を繰り返せば、ハンドガンでも簡単に倒せる。

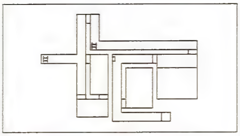
Eプールにはクリーチャーが2体いる。この2体はハンドガンで倒しておこう。ショットガンの弾を温存しておけば後の戦闘が楽になるぞ。戦闘後、奥の扉をダニーから受け取ったNAVY KEY Lv2で開け、先に進んでいこう。

シーン 127

NAVY AREA 2F

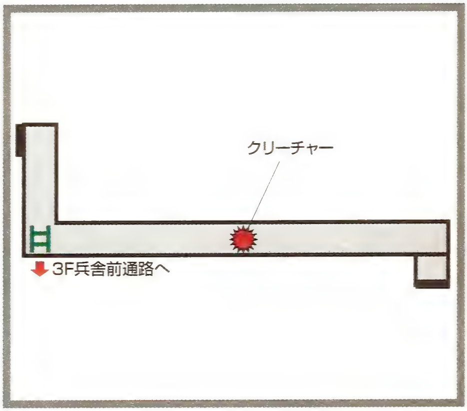
NAVYエリア2F
⑱L字通路

L字通路にいるクリーチャー1体との戦闘後、通路隅にあるハシゴを登ると兵舎に行ける。また、そのまま通路を進み奥の扉をくぐると、資料室にも向かうことができる。どちらから行ってもよいが、ここではガムガン入手を優先して、先に兵舎に向かうことする。





←マップとゲーム画面をよく見て、方向感覚を失わないようにしよう。

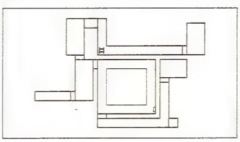


シーン 128

NAVY AREA 3F

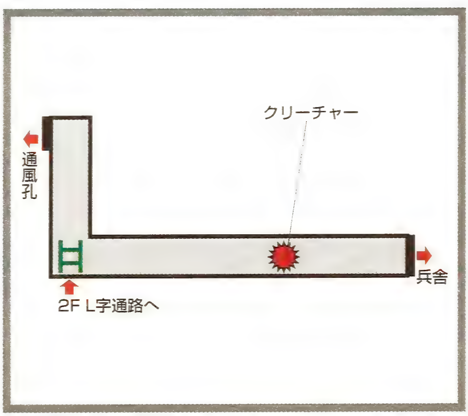
NAVYエリア3F
⑪兵舎前通路

兵舎前通路に、新たなクリーチャーが出現する。外見は緑色で、動きはすばやく、遠距離からジャンプして襲いかかってくるやっかいなヤツだ。こいつにはショットガンで対抗する。吹っ飛ばした後のクリーチャーの起き上がりを狙って攻撃を繰り返せば、近づかれる前に倒せる。





←クリーチャーが倒れても油断するな。確実に仕留めてから先に進むこと。



Creature File 10／3rd BODY GUARD



【3rd ボディガード】

LARVAが成長した姿のひとつ。2ndのMOTHERタイプに服従し、巣のガードをする兵隊アリ的存在。待ち伏せなどをする知能を持っており、敵と判断した相手はどこまでも追っていく。動きはすばやく、両腕から生えている刃物状の外皮で敵を攻撃する。弾丸への耐性も高い、厄介なクリーチャーだ。



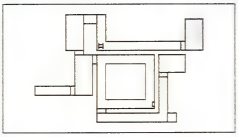
←接近戦は非常に危険。できるだけ遠距離から攻撃をして倒そう。

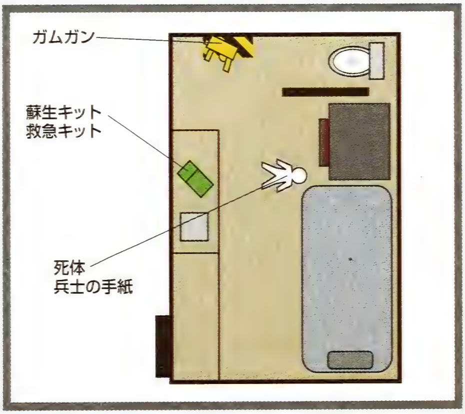
シーン 129

NAVY AREA 3F

NAVYエリア3F ⑫兵舎

室内には兵士の死体が転がっており、その懐からは兵士の手紙を入手することができる。また、救急箱から蘇生キットと応急キットも入手しておくこと。奥の壁に掛けてあるのが捜していたガムガンだ。これさえあればビッグジムパーツ室の亀裂をふさぐことができる。





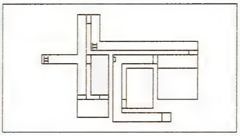


←戻る前に資料室に立ち寄って、このエリアの状況を把握しておこう。

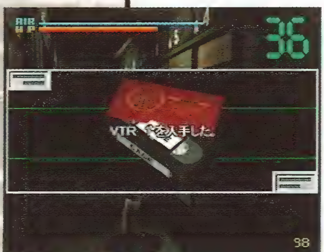
シーン 130

NAVY AREA 2F

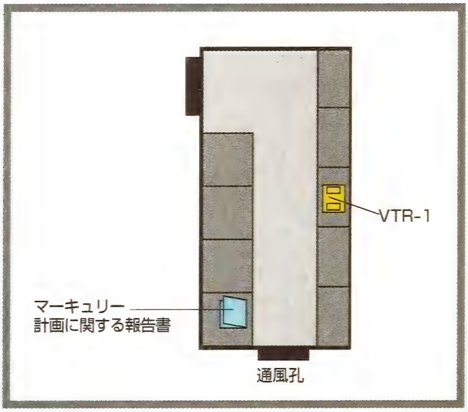
NAVYエリア2F ⑳資料室



資料室の中央にある棚からVTR-1とマーキュリー計画に関する報告書を入手できる。これらは今起こっている事件の真相に関係がありそうだ。奥にある通風孔を調べると薬品の匂いがする。どうやら隣の研究室と通風孔どうしでつながっているらしい。覚えておこう。



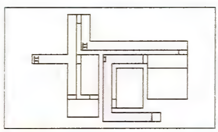
←このVTR-1もアパートメントエリアの映写室で見ることができる。



シーン 131

NAVY 2F

NAVYエリア2F ㉒ASのある通路





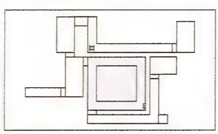
来た経路を逆に進んでエリア間接続室に戻ろう。途中、ASのある通路でクリーチャーと戦闘することになるのでショットガンで倒そう。エレベーターで3Fに上がったら、倉庫に立ち寄り、弾丸を補充しておくこと。

➡道順はマップで確認。間違えると無駄な戦闘をするハメになる。

シーン 132

NAVY 3F

NAVYエリア3F ⑮エリア間接続室





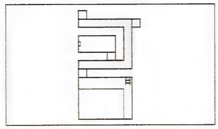
エリア間接続室内の幼虫型クリーチャー3体を倒した後、ドッキングテーブルの操作パネルを作動させ、ダニーが待つドッキングエリアへ向かう。その後CCDエリアを抜けて、DNエリアのビッグジムパーツ室に引き返そう。

➡これが操作パネル。作動させればドッキングエリアに戻れる。

シーン
133

CCD
1F

CCDエリア1F
⑦1F通路





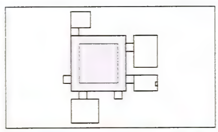
➡ダメージを受けてもERS室で応急キットを補充できる。

CCDエリアのエレベーター前の天井からは、クリーチャーが1体降りてくるので、ショットガンで倒そう。エレベーターで2Fに上がり、ERS室前のエリアドアからアパートメントエリアに抜けたら、DNエリアドアに向かおう。

シーン
134

APARTMENT
3F

アパートメントエリア3F
㉒3F回廊





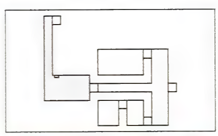
➡いよいよクリーチャーの数が増えてきた。装備は常に万全に。

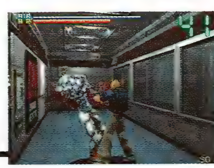
CCDエリアを抜け、2F回廊からエレベーターで3Fに上がったら、まずは倉庫に寄って弾丸を補充し、セーブをすませておく。その後、エリアドアからDNエリアに向かい、ビッグジムパーツ室を目指そう。

シーン
135

DYNAMIC NETWORK
DN
3F

DNエリア3F
㉔RCのある通路





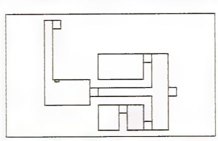
➡苦戦する相手ではないが、距離を取らないとダメージを喰らう。

RCのある通路でクリーチャー2体との戦闘を行なう。手強い相手ではないのでショットガン数発で倒すことができる。その後、3Fのエレベーター前通路を右折して、設備室に入ろう。その奥がパーツ室だ。

シーン
136

DYNAMIC NETWORK
DN
3F

DNエリア3F
㉘設備室





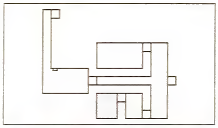
➡かなりの接近戦だが、交互に攻撃すればダメージは受けない。

設備室内にはクリーチャーが2体いる。狭い場所での戦闘だが、Lボタンサーチを繰り返して交互に攻撃すれば、傷を負うことなく倒せるはずだ。戦闘後、設備室奥の扉からビッグジムパーツ室に入ろう。

137

DYNAMIC NETWORK
DN
3F

DNエリア3F
77 ビッグジムパーツ室





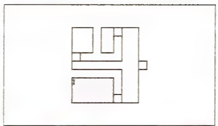
➡特殊樹脂はもう固まっている。すぐに排水することができる。

壁の亀裂に近づいて、そこでガムガンを使おう。特殊樹脂が亀裂をふさいだら、3FのビッグジムIMG搭乗室に行こう。そこでASを作動させれば、エアの供給が行われ、ビッグジムパーツ室内の海水を排水することができる。

138

DYNAMIC NETWORK
DN
2F

DNエリア2F
82 ビッグジム搭乗室





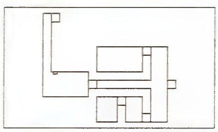
➡アンナのことも気なるが、今はエアタンクの入手が優先だ。

ビッグジム搭乗室に戻るが、アンナの姿が消えている。体調が悪そうだったからきっと自分の部屋に戻ったのだろう。室内奥にあるASを作動させることにより、パーツ室の海水は排水されるはずだ。

139

DYNAMIC NETWORK
DN
3F

DNエリア3F
77 ビッグジムパーツ室





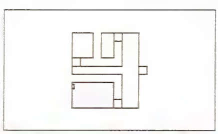
➡入手したら、さっそくエアタンクの取り付けに向かおう。

水の引いたビッグジムパーツ室に戻ったら、NO.2のハッチからビッグジムのエアタンクを入手しよう。水圧が消えたため、簡単に入手できるはずだ。これでビッグジムを起動させる準備は整った。

140

DYNAMIC NETWORK
DN
2F

DNエリア2F
82 ビッグジム搭乗室





➡この先は海底を移動することになる。セーブしておくこと。

ビッグジム搭乗室に戻り、ビッグジムにエアタンクを装着する。しかし、ビッグジムを起動させるためには、パスコードの入力が必要らしい。たぶんアンナならパスコードを知っているはずだ。さっそく聞きにいこう。

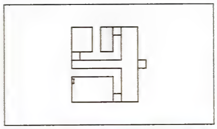
ビッグジム

141

DN DYNAMIC NETWORK

DN 2F

DNエリア2F
80 アンナの部屋





➡アンナはなかなか手強い。体力が減ったら救急キットで回復だ。

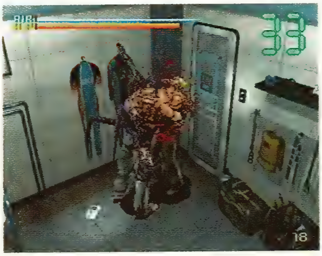
アンナの様子がおかしい。突如、彼女はクリーチャーに変身し、ジョンに襲いかかってきた。こうなったらもう倒すしかない。苦戦しながらなんとか倒すと、床の上からビッグジムライセンスカードを入手できる。

Creature File 11／ANNA



【アンナ】

女性ダイバーのアンナが寄生された姿。飼い犬のランボーが怯えるほど、半身が醜く変形している。ジョンに襲いかかってきたところを見ると、記憶や知性は残されていないらしい。動きはすばやく、攻撃力も高い。グレネードを使うときは、攻撃をかわされないように、しっかり進行方向を読んで狙うこと。多少のダメージは覚悟して戦おう。



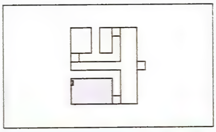
⬅ダウンさせられた後の追い打ち攻撃が怖い。回復は救急キットで。

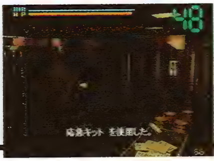
142

DN DYNAMIC NETWORK

DN 2F

DNエリア2F
82 ビッグジム搭乗室



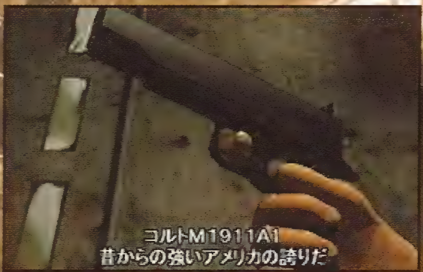


➡まだまだ先は長い。応急キットで体力を完全に回復しておくこと。

ビッグジム搭乗室に戻り、入手したライセンスカードを調べると、ビッグジムのパスコードが分かる。パスコードを入力してビッグジムに乗り込んだら、海底通路からエネルギーユニットエリアに向かおう。

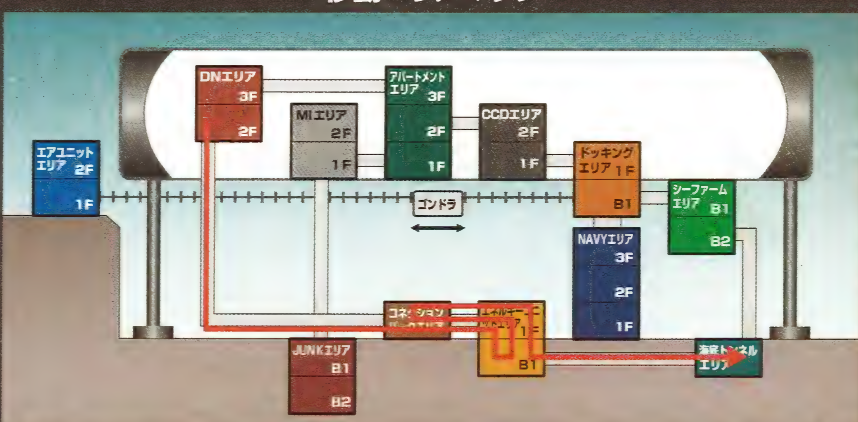
EMERGENCY 8

『マッコイの最期』



水没したパーツ室の水を排水し、ようやくエアタンクを入手したジョンは、ビッグジムを起動させるパスコードを聞きにアンナの部屋に向かう。だが、彼を待っていたのは、アンナとの戦闘という悲劇であった。彼女を倒したジョンは、ライセンスカードにパスコードを見つけ、ひとりビッグジムに乗り込む。エネルギーユニットのメルトダウンが迫った今、ジョンには悲しんでいる余裕はなかった。

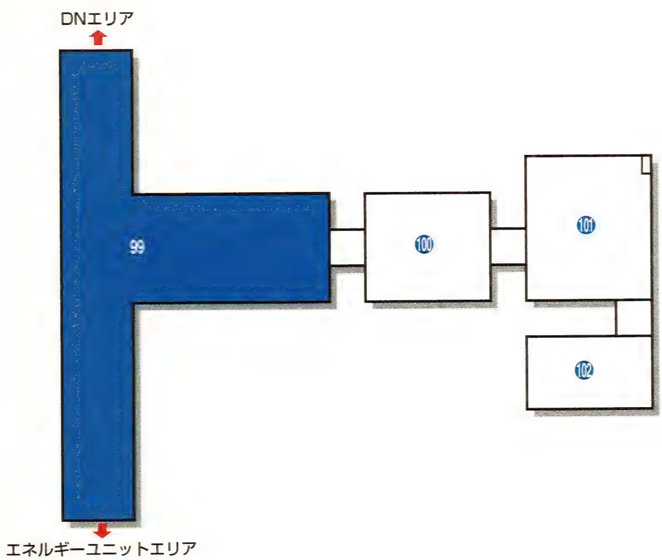
移動エリアマップ



CONNECTION PAPK AREA〈コネクションパークエリア〉



- ⑨⑨ コネクションパーク
- ⑩⓪ ビッグジム脱着室
- ⑩① 倉庫
- ⑩② 火薬庫



浸水

〈エネルギーユニットエリア〉ENERGY UNIT AREA

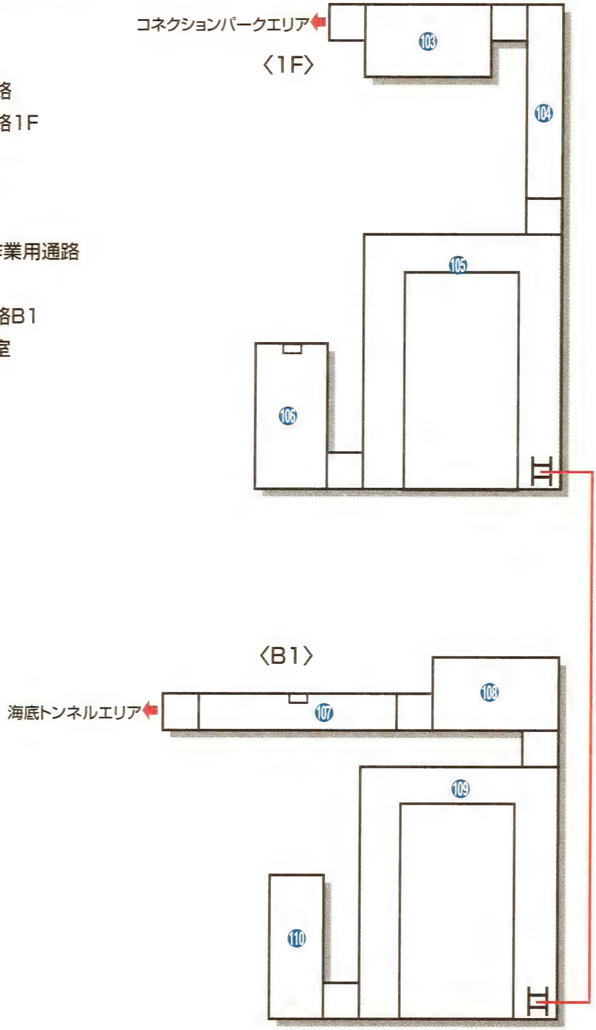
ENERGY UNIT AREA
RESTRICTED AREA

1F

- ⑩③ 外部接続室
- ⑩④ 接続室前通路
- ⑩⑤ 炉心外壁通路1F
- ⑩⑥ 倉庫

B1

- ⑩⑦ ASのある作業用通路
- ⑩⑧ 制御管理室
- ⑩⑨ 炉心外壁通路B1
- ⑪⓪ 冷却水貯蔵室



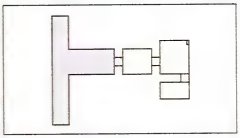
シーン 143

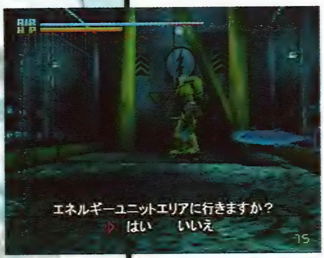
CONNECTION AREA

—

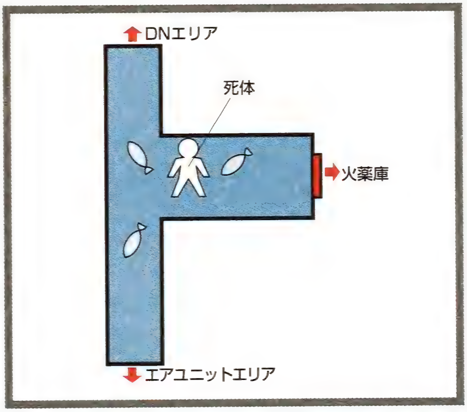
▲
コネクションパークエリア
99 コネクションパーク
▼

海中に出るとバラクーダが襲ってくる。ビッグジムは小回りが効かない。相手をしていたらキリがないので、バラクーダは避けて、エネルギーユニットエリアに直進しよう。エネルギーユニットエリアの外部接続室に進入したら、接続室前の通路を通って、炉心外壁通路1Fへ向かおう。





←奥の三角形のフックが、エネルギーユニットエリアにつながっている。



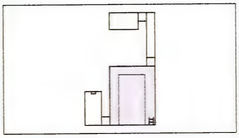
シーン 144

ENERGY UNIT AREA

1F

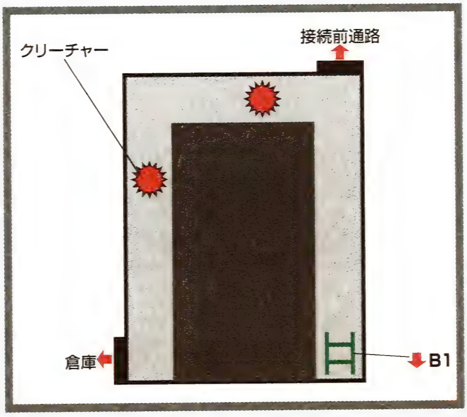
▲
エネルギーユニットエリア1F
105 炉心外壁通路1F
▼

メルトダウン間近の炉心が見える外壁通路。ここには2体のクリーチャーがいる。Lボタンサーチを使って距離があるうちに倒そう。その後、まず右奥にある倉庫に行き、弾丸の補充とセーブを行なう。そして次に倉庫とは反対側にあるハシゴへ向かおう。デュボアはこの下のB1にある制御管理室にいる。





←メルトダウン間近で室内はかなりの高温だ。すばやく行動しよう。

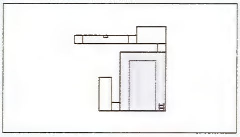


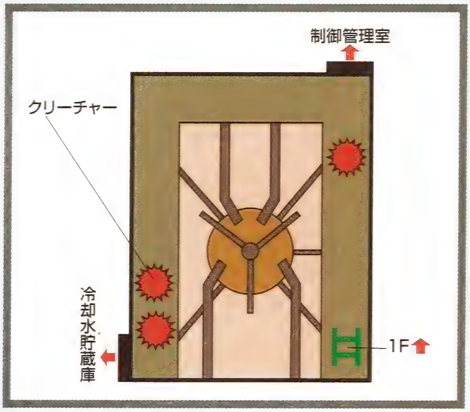
シーン
145

ENERGY UNIT AREA
B1

エネルギーユニットエリアB1
109 炉心外壁通路B1

この通路には牛型クリーチャーが3体いる。ハシゴを降りたらすぐに武器を構えて、先制攻撃で撃退すること。このクリーチャーは体当たりを仕掛けてくるので、接近されたら移動して距離を取ろう。持っているグレネードに余裕があるなら使用してもいい。倒したら、制御管理室に向かおう。

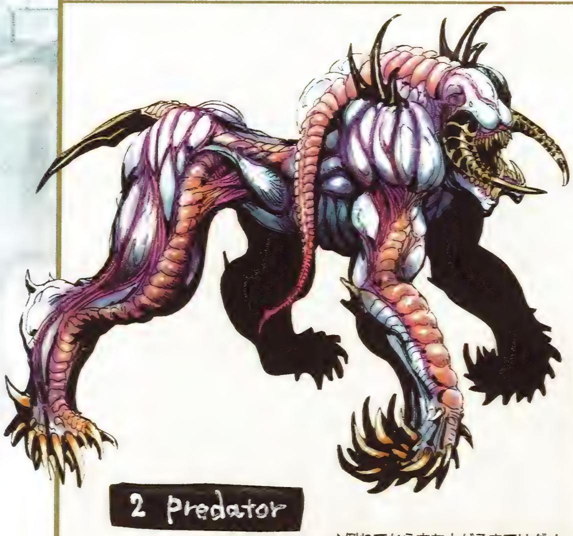






←接近戦は避けるべき。3体から同時に攻撃されると確実にあの世行きだ。

Creature File 12／2nd PREDATOR



【2nd プレデター】

大型の2ndジェネレーションズで、知性がないかわりに、突出した食欲を見せる。満腹時には他の生物に対して無関心だが、空腹時にはかなり狂暴になり、高速で接近して噛みつき攻撃を仕掛けてくる。弾丸への耐性は高く、一度に複数で襲いかかられると厄介だ。距離をとってのグレネード攻撃などが有効。

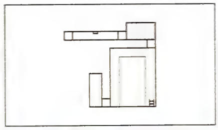


➡倒れてから立ち上がるまではダメージを与えられないので、注意すること。

シーン
146

ENERGY UNIT
B1

▲
エネルギーユニットエリアB1
108 制御管理室
▼





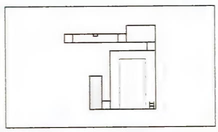
➡ここまでひとりで来たデュボアは、見かけに寄らず勇敢なのだ。

制御管理室でデュボアと再会。エネルギーユニットエリアのメルトダウン危機の原因は、冷却水がうまく流れていないことだった。デュボアは足を痛めて歩けない。代わりに冷却水貯蔵室に行って、バルブを開こう。

シーン
147

ENERGY UNIT
B1

▲
エネルギーユニットエリアB1
110 冷却水貯蔵室
▼





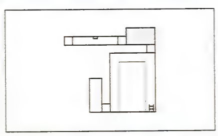
➡高度な知性を持つクリーチャーの仕業なのだろうか。

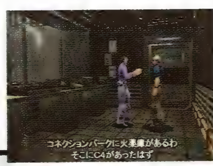
冷却水タンクの手動バルブは奇妙な樹脂で固められていて、まったく動かせなくなっていた。その樹脂はどうやらクリーチャーの分泌物らしい。制御管理室に戻って、デュボアにこの事を報告しよう。

シーン
148

ENERGY UNIT
B1

▲
エネルギーユニットエリアB1
108 制御管理室
▼





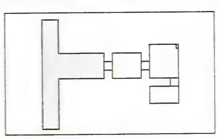
➡C4爆弾、通称プラスチック爆弾は、火薬庫にある。

デュボアはタンクをプラスチック爆弾で吹き飛ばして冷却水を排水する方法を提案する。プラスチック爆弾を入手するため、ビッグジムでコネクションパークの奥にある火薬庫へ向かおう。入口のパスコードは『3742』だ。

シーン
149

CONNECTION
—

▲
コネクションパークエリア
99 コネクションパーク
▼





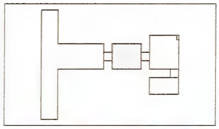
➡突き当たりのドアの前でパスコードを入力する。

ビッグジムで再度コネクションパークへ引き返す。火薬庫に向かう途中で、搭乗室からなくなっていたビッグジムを発見する。乗っていたのはケン・フジヤマだったが、残念ながら彼はすでに帰らぬ人となっていた。

シーン
150

CONNECTION
—

コネクションパークエリア
100 ビックジム脱着所





➡ここの床にもゴンドラと同じく血が……。一体誰のものなのか。

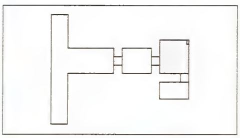
室内は大量の血液で汚れている。そして搭乗室からなくなっていた、もうひとつのビッグジムがここにある。誰かが先に来ているのだろうか。室内中央の床の上からシェルボックスを入手したら、奥の扉から倉庫に進もう。

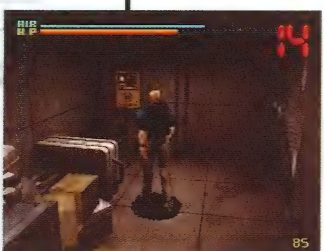
シーン
151

CONNECTION AREA
—

コネクションパークエリア
101 倉庫

入って左にあるコンテナの上からサブマシンガンB用ウェポンカード、ASの前のトランクからエアグレネードが入手できる。見渡すが倉庫内には誰もいない。残るはこの奥の火薬庫だ。壁のASを作動させて、セーブをすませたら、奥の扉から火薬庫へ向かおう。





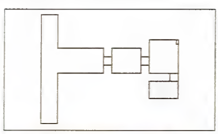
⬅生存者がいるのだろうか？ そしてそれは一体誰なのだろうか？



シーン
152

CONNECTION
—

コネクションパークエリア
102 火薬庫





➡ビッグジムの背後で爆発する火薬庫。マッコイの壮絶な最期だ。

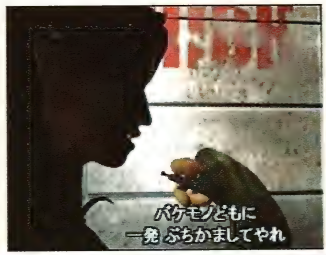
C4爆弾入手後、奥から物音が。そこにいたのはクリーチャーに変身したマッコイだった。マッコイはハンドガン(COLT M1911A1)をジョンに渡すと、クリーチャーもろとも自爆すると言い、ジョンを火薬庫から追い出す。

Creature File 13／McCOY



【マッコイ】

SEALの隊長であるマッコイが寄生された姿。体はすでに変形をしているが、顔はまだ本人だと判別できる半クリーチャー状態である。体が変形を始めても、マッコイは驚異的な精神力で意識を留め、コネクションパークの火薬庫で自爆死を遂げる。



←最期には分かり合えたふたり。戦闘することがなかったのも救いだった。

シーン 153

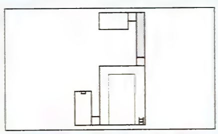
ENERGY UNIT 1F

▲

エネルギーユニットエリア1F

104 接続室前通路

▼





➡画面に入るか入らないかの距離で倒せ。接近されると苦戦する。

コネクションパークエリアからエネルギーユニットエリアに戻る。接続室前通路に出ると牛型クリーチャー1体が襲いかかってくる。狭い通路での戦闘だ。ショットガンで攻撃して、クリーチャーの接近を許さないように倒そう。

シーン 154

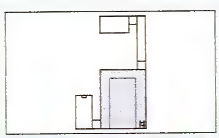
ENERGY UNIT 1F

▲

エネルギーユニットエリア1F

105 炉心外壁通路1F

▼





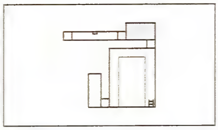
➡Lボタンでのオートサーチを有効に使い、接近戦は避けること。

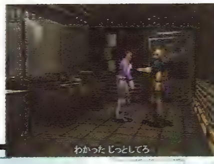
1Fの炉心外壁通路には、ネズミ型クリーチャーと牛型クリーチャーが1体ずついる。倒したらハシゴを降りて、C4爆弾の設置場所を聞きにデュボアの待つ制御管理室に向かおう。早くメルトダウンを止めなくては……。

シーン 155

ENERGY UNIT
B1

エネルギーユニットエリアB1
108 制御管理室





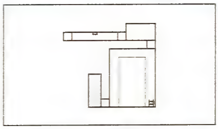
➡体調が悪そうなデュボア。まさかデュボアまでが……。

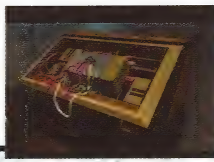
起爆装置がないため、デュボアの提案で冷却水貯蔵室の制御パネルを壊し、配線をむき出しにして、そこに直接C4爆弾を仕掛けることに。爆破は制御管理室からコントロールすることが可能だ。冷却水貯蔵室に急ごう。

シーン 156

ENERGY UNIT
B1

エネルギーユニットエリアB1
110 冷却水貯蔵室





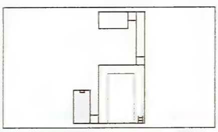
➡C4爆弾はパネルにセットした。あとは電流を流せば……。

室内でクリーチャー1体と戦闘。その後、冷却水タンク制御パネルに近づき、C4爆弾をセットする。爆破はデュボアに任せよう。ここで制御管理室に戻る前に、1Fにある倉庫に寄って、弾の補充とセーブをしておくこと。

シーン 157

ENERGY UNIT
1F

エネルギーユニットエリア1F
106 倉庫





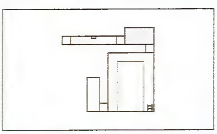
➡マッコイの形見、コルトもチェックしておく。必ず役に立つはずだ。

火薬庫前の倉庫で手に入れた、サブマシンガンB用ウェポンカードを使用して、マシンガン(H&K MP5A5)を入手しておこう。弾丸の補充とセーブも忘れないように。準備が整ったら、デュボアのいる制御管理室に向かう。

シーン 158

ENERGY UNIT
B1

エネルギーユニットエリアB1
108 制御管理室





➡悲劇は繰り返される。デュボアのクリーチャー化が始まったのだ。

爆発音と共に大量の水が炉心に流れ込み、メルトダウンは回避された。自分がクリーチャーになりかかっていると気づいたデュボアは、このままここに残ると言う。悲しみをこらえ、ジョンは海底トンネルエリアへ脱出する。

159

CONNECTION

B1

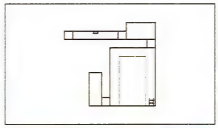
▲

エネルギーユニットエリアB1

107 ASのある作業用通路

▼

➡この後の戦闘はかなり厳しいのでセーブは必ず行なうこと。



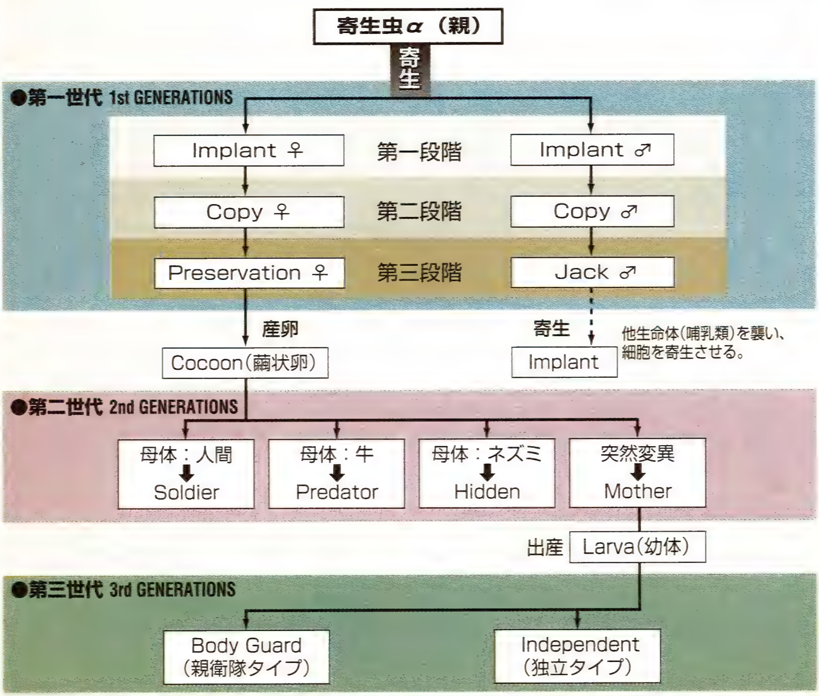


制御管理室の奥の扉から海底トンネルエリアに抜ける通路を進むと、中央にASがある。見落とさずに、必ずここでセーブしておこう。ここからは激しい戦闘が繰り返されるうえ、次にセーブできるのはかなり先になるからだ。

Creature File 13／CREATURE CHART

■クリーチャー進化系統樹

哺乳類を宿主とする寄生虫（生物分類の便宜上、Parasite Cocoonと呼ばれる）によって生まれたクリーチャーは、爆発的な繁殖能力で瞬く間にビッグテーブルを制圧した。その生命力の強さの要因になっているのは、宿主を媒介として世代交代を行なうという点と、短い期間で急激に進化を遂げるという点だろう。第二世代、第三世代と進むにつれ、宿主は完全に形態を変え、別種の生物として環境に適応していく。下図はビッグテーブル事故を調査した軍科学チームが作成した進化系統樹である。他のクリーチャー解説と併せれば、興味深い事実が見えてくるだろう。



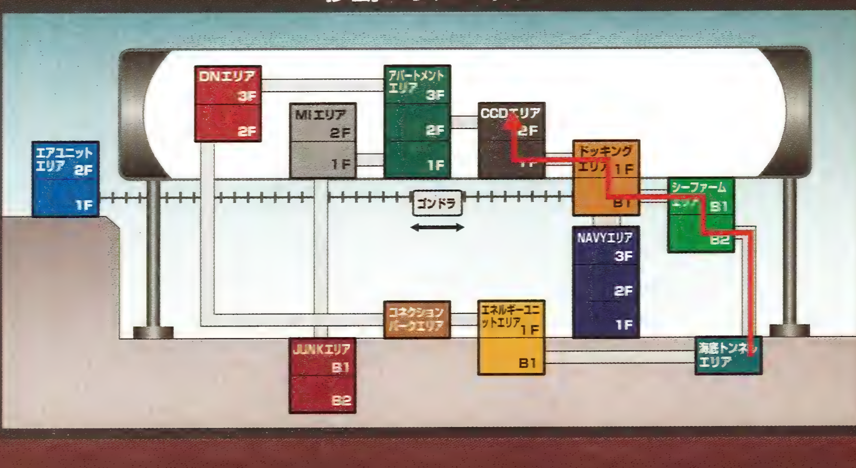
EMERGENCY 9

「ビッグテーブル崩壊!」



冷却水バルブを爆破してエネルギーユニットエリアを水没させるというデュボアの奇策を実行し、メルトダウン回避に成功したジョン。しかしSEALのマッコイ、そしてデュボアがクリーチャーの犠牲となってしまった。エネルギーユニット、エアユニットという要の設備を失った、ビッグテーブルの崩壊は間近だ。ジョンはSEALの潜水艇DSRVで脱出するため、クランシーの待つEプールに向かった。

移動エリアマップ

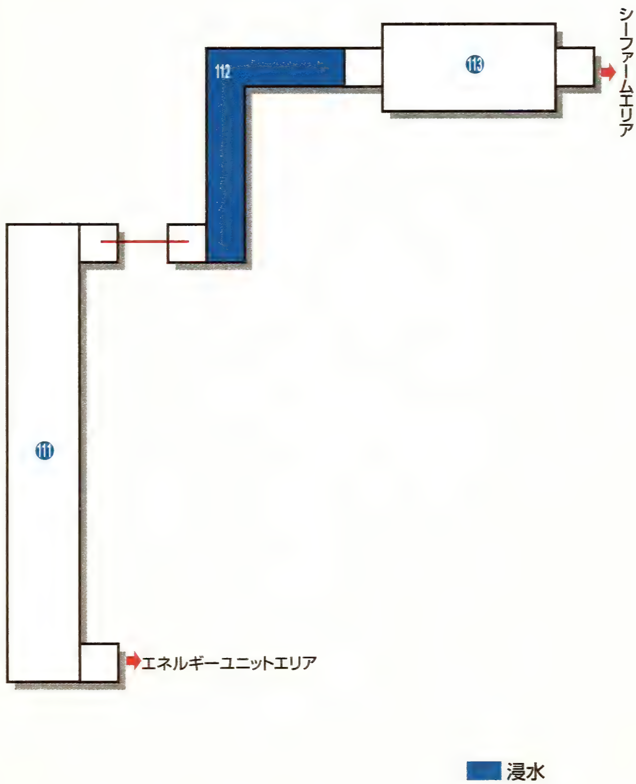


SEA BED TUNNEL AREA〈海底トンネルエリア〉

SEA BED TUNNEL AREA
COMMON AREA

3F

- ⑪ 作業用通路
- ⑫ 浸水した通路
- ⑬ 避難所

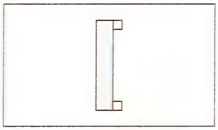


シーン
160

SEA BED TUNNEL

—

▲
海底トンネルエリア
⑪ 作業用通路
▼





➡倒したら先に進む前に、アイテムで体力を回復しておくこと。

通路中央に落ちているシェルボックスを入手すると、クリーチャーに変身したデュボアが襲ってくる。距離が近いとしがみつかれてしまうので、常に移動しながら距離をとって、グレネードとマシンガンで攻撃すること。

Creature File 14／DUBOIS



【デュボア】

ビッグテーブルの設計者デュボアが寄生された姿。エネルギーユニットエリアからを脱出するジョンを追いかけてきた。動きはすばやく、天井を移動して襲ってくる。うまく狙わないと、マシンガンが弾切れを起こすので注意。もし弾がなくなったら、マッコイから譲り受けたコルトを使おう。コルトはスタンダードウエポンの中では最強の攻撃力を誇る。



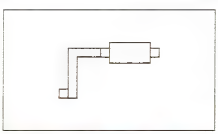
⬆醜く変形したデュボアの姿。マッコイのコルトであの世に送れ。

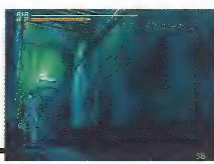
シーン
161

SEA BED TUNNEL

—

▲
海底トンネルエリア
⑫浸水した通路
▼





➡多少の攻撃は喰らうつもりで、接近戦に持ち込み連射で片付けよう。

通路内に入ったら武器を構えておこう。作業用通路で倒したと思っていたデュボアが、再び襲ってくる。とにかく連射で早めに倒すことを心がけよう。戦闘が長引くと、次のASまでのエアが足りなくなる可能性がある。

Creature File 15／CREATURE CLASSITICATION

クリーチャー分類表

登場するクリーチャーを世代ごとに分類した。それぞれの外観的特徴と主な攻撃方法などを分かりやすくまとめてみた。

●1st ジェネレーションズ

	呼 称	外 観	攻撃方法	特徴
第一段階	Implant	宿主と同一	―	―
第二段階	Copy	宿主と同一	―	―
第三段階♂	Jack	一部変化	引っかき	凶 暴
第三段階♀	Preservation	全体が変化	引っかき	凶 暴

●2ndジェネレーションズ

	呼称	外 観	攻撃方法	性 質
兵隊タイプ	Soldier	人 型	引っかき	凶 暴
捕食タイプ	Predator	四足獣型	噛みつき	獰 猛
忍者タイプ	Hidden	四足獣型	噛みつき	陰 険
親タイプ	Mother	六足昆虫型	触手打撃	凶 暴
繭状卵	Cocoon	サナギ型	―	―

●3rd ジェネレーションズ

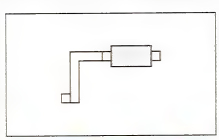
	呼 称	外 観	攻撃方法	性 質
幼 体	Larva	胎児型	噛みつき	食欲旺盛
親衛隊タイプ	Body Guard	人 型	切り裂き	残 忍
独立タイプ	Independent	多 様	多 様	多 様

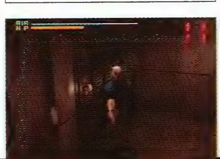
シーン 162

SEA BED TUNNEL

―

▲
海底トンネルエリア
113 避難所
▼





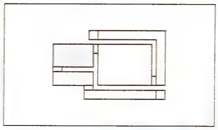
➡きつい戦闘が続く。次の倉庫で弾丸を補充せよ。

前の戦闘で失った体力は、ここで回復しておくこと。また、レギュレーターのエア残量も少ないはずなので、エアグレネードをアイテム画面でSETしておこう。死体から蘇生キットを入手したら、シーファームエリアに進もう。

シーン
163

SEA FARM
B2

シーファームエリアB2
87 施設管理室





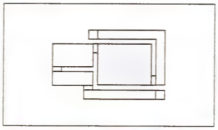
施設管理室にはシャロンがいた。彼女は飼育プールのイルカを海に逃すため、水中ゲートのロックを解除しようとしていた。ロックを解除を手伝ってやると、シャロンは大急ぎで飼育プールに向かって走りだした。そのとき……。

➡隣の部屋はあの巨大な動物のいた部屋。まさか……。

シーン
164

SEA FARM
B2

シーファームエリアB2
88 大型動物室





シャロンの悲鳴を聞いて大型動物室に飛び込むと、彼女は牛型のクリーチャーに襲われて倒れていた。シャロンの最期の言葉を胸に、クリーチャーに立ち向かえ！　常に動きまわって敵の背後を取り、連射攻撃で倒そう。

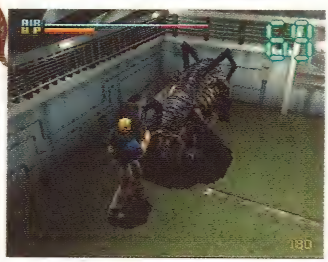
➡戦闘後、シャロンの亡骸からROOM KEYを入手できる。

Creature File 16／1st PRESERVATION COW

【1st プリザベーション・牛】

メスの牛が寄生された1st PRESERVATION。体内で繭状卵を作り出し、2ndジェネレーションズを産み出す。宿主の特徴をかろうじて残しているものの、全体がグロテスクに変形している。攻撃力が高く、前面は弾丸への耐性もある。ただし、背面からの攻撃には弱い。



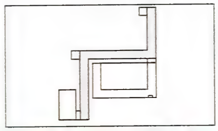


➡動きはすばやいが、スタングレネードを使えば背後が取れる。

シーン 165

SEA FARM B1

▲
シーファームエリアB1
83 飼育プール前通路
▼





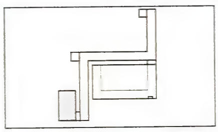
➡狭い通路内での戦闘。挟まれる前に1体ずつ確実に倒そう。

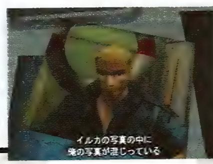
いったん倉庫まで戻って、ショットガンに装備し直そう。エレベーターで飼育プール前通路に行くと、クリーチャー2体と戦闘になる。まずはシャロンの部屋前にいる1体を倒し、その後残りの1体を待ち伏せして倒す。

シーン 166

SEA FARM B1

▲
シーファームエリアB1
85 シャロンの部屋
▼





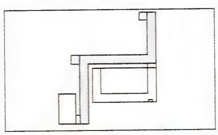
➡彼女の遺志を継いで、飼育プールのイルカを海に逃すのだ。

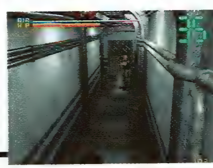
入手したシャロンROOM KEYを使って、シャロンの部屋に入る。机の上には彼女の日記が置いてある。どうやら彼女はジョンのことが好きだったらしい。ほかにも、奥の写真の山の中からジョンの写真を見つけることができる。

シーン 167

SEA FARM B1

▲
シーファームエリアB1
83 飼育プール前通路
▼





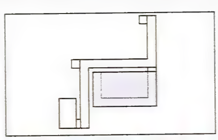
➡ダッシュでエレベーター前まで移動して、先制攻撃で倒す。

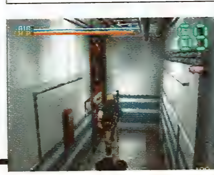
通路に戻ったら、イルカを海に逃がすために飼育プールに向かおう。途中、天井にクリーチャーが1体いるが、ショットガンで2、3発も喰らわせればすぐに倒すことができる。そいつを片付けたら飼育プールに急ごう。

シーン 168

SEA FARM B1

▲
シーファームエリアB1
84 飼育プール
▼





➡飼育プールを出たら、まっすぐドッキングエリアを目指そう。

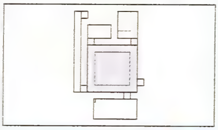
飼育プールにいるイルカを無事に海に解き放したら、今度は自分たちが脱出する番だ。ここでASを作動させ、セーブをすませたら、ジーナとダニーのいる所に向かうため、まずはドッキングエリアを目指そう。

シーン **169**

DOCKING B1

▲
ドッキングエリアB1
㉛ エリア間接続室
▼

➡ダニーは断固としてNAVYエリア行きを譲らない。あきらめよう。





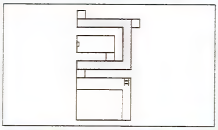
ジーナはアンソニーを捜してここに来ていた。基地脱出の準備のために、彼女はERS室に向かうが、ダニーはNAVYエリアに避難すると言ってきかない。しかたなくダニーを残し、ジーナを追ってERS室に向かおう。

シーン **170**

CCD 1F

▲
CCDエリア1F
⑦ CCD 1F通路
▼

➡もうこのエリアも安全ではなくなっている。ジーナと合流しよう。





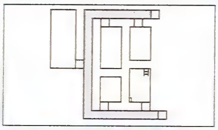
頭上からクリーチャーが落ちてくる。ダッシュでかわしたら距離をとって倒そう。戦闘後、エレベーターでCCDエリア2Fへ行き、ERS室にいるジーナを連れてEプールへ。そこでクランシー大佐が脱出の準備をしているはずだ。

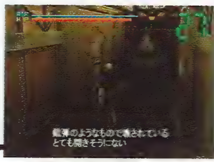
シーン **171**

CCD 2F

▲
CCDエリア2F
② CCD 2F通路
▼

➡ERS室にはEプールにあるハシゴから入れるはずだ。





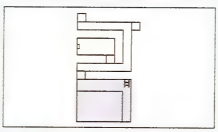
2Fではクリーチャーが待ち受けていた。会議室の角から現れる瞬間を狙って攻撃しよう。倒した後、急いでERS室に向かうが、扉が壊されていて中に入ることができない。エレベーターに戻って1FからEプールに行ってみよう。

シーン **172**

CCD 1F

▲
CCDエリア1F
⑨ Eプール
▼

➡ジーナは無事だった。これ以上、犠牲者を出すわけにはいかない。



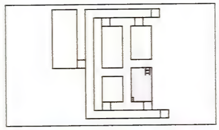


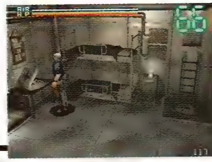
Eプールに行くと、卑怯者のクランシーはひとりで逃げ出していた。倒れているジーナを介抱していると、ダニーから通信が入る。脱出の方法はもうひとつしかない。ジーナを連れてドッキングエリアからNAVYエリアに脱出しよう。

シーン 173

CCD 2F

CCDエリア2F
⑥ERS室





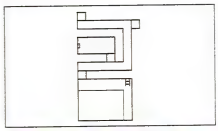
➡NAVYエリアは危険だ。応急キットは持てるだけ持て。

ドッキングエリアに行く前に、Eプールからハシゴで ERS室に上がり、装備を再点検しておこう。救急箱から応急キットを入手し、ASでセーブもしておくこと。まだこの先何が起こるか分からない。決して油断しないこと。

シーン 174

CCD 1F

CCDエリア1F
⑧倉庫





➡この後、CCDエリアには戻ることはできない。万全を尽くそう。

忘れずに倉庫に寄って弾丸の補充も行なっておこう。スペシャルウエポンは威力のあるショットガン（FRANCHI SPAS12）を装備することをお勧めする。準備が整ったら、ドッキングエリアのエリア間接続室へ向かおう。

Creature File 17／OTHERS

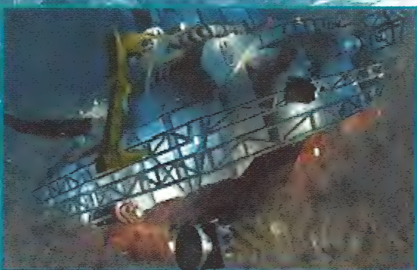


【登場しないクリーチャー】

左側は肥満体の1st JACKらしい。厚い肉と脂肪で弾丸への耐性は高いと思われる。右側はLarvaが成長したIndependentのようだが、登場するIndependentと較べて、体色や肩の角の形状などに差異がみられる。この二種類のクリーチャーとはゲーム中に遭遇することはない。

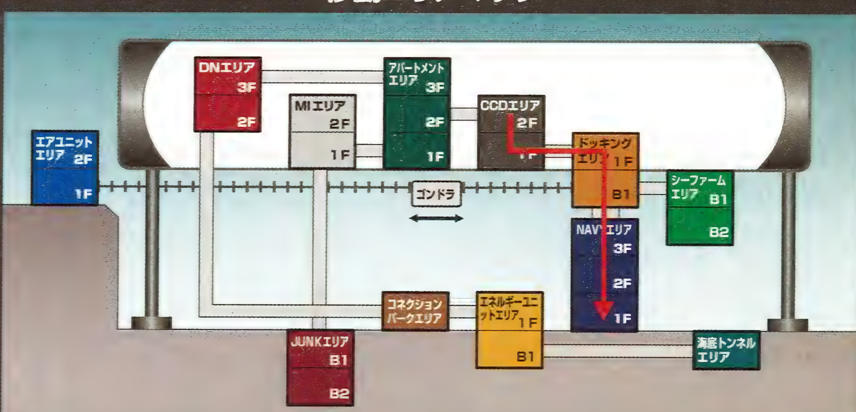
EMERGENCY 10

『ファイナルカウントダウン』



海底トンネルでクリーチャー化したデュボアを倒したジョンは、やっとのことでドッキングエリアにたどり着く。基地崩壊までの時間はわずかしか残されていない。NAVYエリアに避難するというダニーを残し、ジョンはクランシーの待つCCDエリアのEプールに向かった。しかし、ビッグテーブルでの事故の真相を隠蔽しようとするクランシーは、生存者を置き去りに、ひとり潜水艇で逃げ出してしまった。

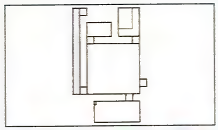
移動エリアマップ



シーン **175**

DOCKING B1

▲
ドッキングエリアB1
㉘B1通路
▼





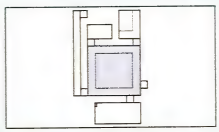
➡この悪夢ももうすぐ終わる。ドッキングテーブルに急げ。

ドッキングエリア1F通路からエレベーターでB1通路に向かう。そこでクリーチャー1体と戦闘になるが、ショットガンで攻撃すれば2、3発で倒せる。倒したらエリア間接続室に入ろう。そこでダニーが待ってくれているはずだ。

シーン **176**

DOCKING B1

▲
ドッキングエリアB1
㉛エリア間接続室
▼





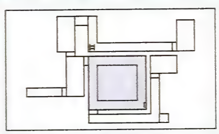
➡ランボーも生きていた。ジーナとアンソニーを連れて、脱出せよ。

ドッキングテーブルでNAVYエリアに降りようとしたそのとき、制御室のダニーがクリーチャーに襲われる。クリーチャーに姿を変えたアンナが生きていたのだ。ダニーは最期の力でドッキングテーブルを作動させる……。

シーン **177**

NAVY 3F

▲
NAVYエリア3F
⑮エリア間接続室
▼





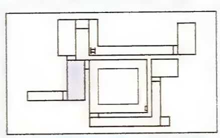
➡ビッグテーブル崩壊は間近。すぐにNAVYエリアを移動させよう。

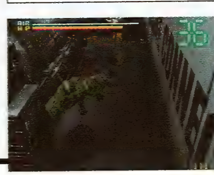
NAVYエリア3Fに着いたら、ASを作動させてセーブも行なっておくこと。そしてNAVYエリアを移動させるために、急いでコントロール室に向かおう。命を懸けて助けてくれたダニーのためにも、必ず生き残らなければ……。

シーン **178**

NAVY 3F

▲
NAVYエリア3F
⑬潜水艦接続室
▼





➡飛びかかられる前にショットガンで攻撃。容赦することはない。

エリア間接続室から潜水艦接続室を通ってコントロール室を目指す。潜水艦接続室にはクリーチャーが1体いる。ショットガンで遠距離から攻撃しよう。また、完全に動きが止まるまで、攻撃の手をゆるめないようにすること。

〈NAVYエリア反転〉NAVY AREA REVERSE

NAVY AREA
RESTRICTED AREA

1F

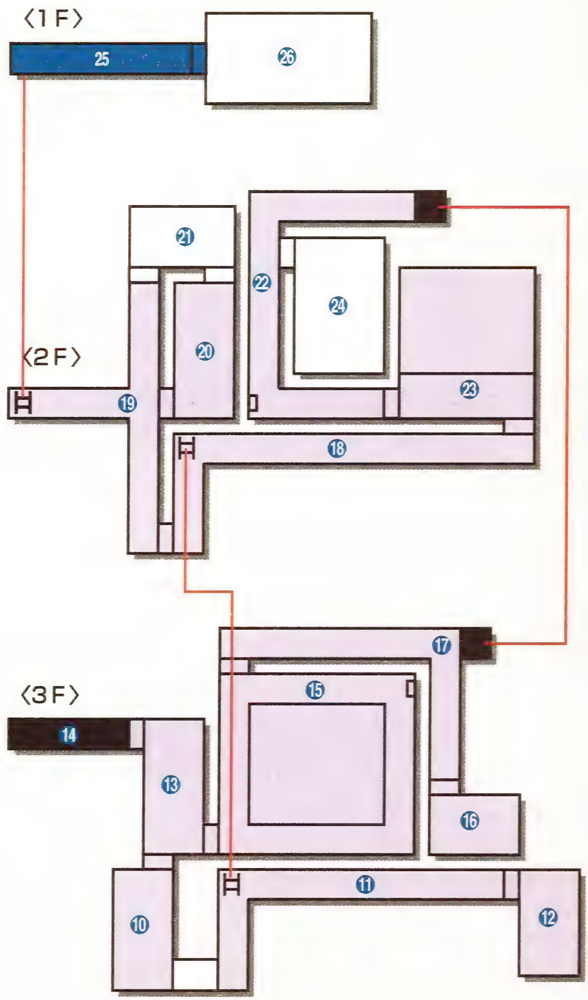
- ㉕ 機関室前通路
- ㉖ 機関室

2F

- ⑱ L字通路
- ⑲ 資料室前通路
- ⑳ 資料室
- ㉑ 研究室
- ㉒ ASのある通路
- ㉓ Eプール
- ㉔ 滅菌冷凍室

3F

- ⑩ コントロール室
- ⑪ 兵舎前通路
- ⑫ 会議室
- ⑬ 潜水艦接続室
- ⑭ 潜水艦接続通路
- ⑮ エリア間接続室
- ⑯ 倉庫
- ⑰ エレベーター前通路

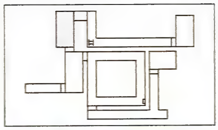


進入不可
入室ずみ
浸水

シーン
179
NAVY
3F

▲
NAVYエリア3F
⑩コントロール室
▼

➡逆さになったエリア内は迷いやすい。注意して先に進むこと。



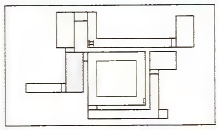


ビッグテーブルからの分離に成功したNAVYエリアだったが、大爆発の衝撃波を受けて、ひっくり返ってしまう。SOSを出そうにも無線機は故障中。逆さまになったNAVYエリア内を捜査し、無線機の修理部品を見つけよう。

シーン
180
NAVY
3F

▲
NAVYエリア3F
⑬潜水艦接続室
▼

➡兵舎や奥の資料室近辺を捜そう。2FのEプールから行けたはずだ。



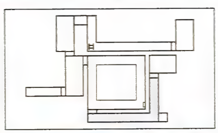


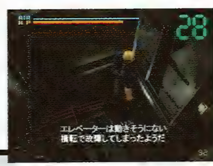
潜水艦接続室で再びクリーチャーとの戦闘。先程と同じように遠距離から攻撃して倒そう。その後エリア間接続室に入り、ASでセーブをすませる。無線の修理部品は、NAVYエリアのどこかにある。行けるところはすべて回ろう。

シーン
181
NAVY
3F

▲
NAVYエリア3F
⑰エレベーター前通路
▼

➡シーフォックスの時と同じ状況だ。すると出口は……。



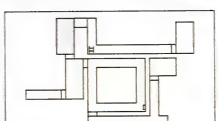


エレベーター前通路にいるクリーチャー2体を倒して前進するが、エレベーターは反転の衝撃で故障していた。ここから先には進めない。ひとまず倉庫に寄って弾丸を補充するなどして、装備を整えたらコントロール室に戻ろう。

シーン
182
NAVY
3F

▲
NAVYエリア3F
⑩コントロール室
▼

➡通風孔の中からクリーチャーの唸り声が聞こえる。



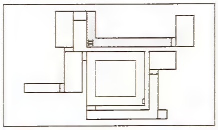


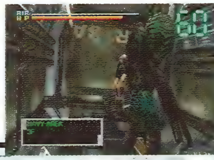
コントロール室に戻り部屋の奥を調べると、通風孔から兵舎前通路に抜けられることが分かる。ここから先に進んで、無線機の修理部品を捜しに行こう。まずは一番近くにある兵舎に向かうのがいいだろう。

シーン
183

NAVY
1F

NAVYエリア1F
⑪兵舎前通路





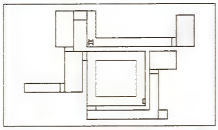
➡通風孔を出たらすぐに移動し、距離を取るのも手だ。

通風孔から通路に出たら、即座に銃を構えてクリーチャーとの戦闘に備えよう。クリーチャーはすぐ近くにいるので、ショットガンで吹っ飛ばして接近させないように。倒した後、通路をそのまま直進すると兵舎にたどり着ける。

シーン
184

NAVY
3F

NAVYエリア3F
⑫兵 舎





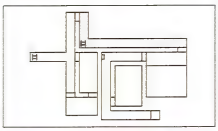
➡後半の戦闘のために、救急、蘇生キットは温存すること。

室内中央の床にある工具箱の中に無線部品Aがあるので手に入れよう。また、ここには救急箱も落ちている。まず自分の体力を手持ちの応急キットで回復し、その後、救急箱から応急キットを最大まで入手しておこう。

シーン
185

NAVY
2F

NAVYエリア2F
⑱L字通路





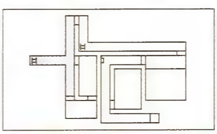
➡すばやいクリーチャーとの戦闘。休みなく撃ち続けよう。

兵舎前通路へ戻り、今度はハシゴから2Fに向かう。2FのL字通路では、クリーチャー2体と戦闘になる。長い通路部分までダッシュで移動し、ハンドガンに装備し直してから攻撃しよう。2体とも倒したら、資料室方面へ向かおう。

シーン
186

NAVY
2F

NAVYエリア2F
⑲資料室前通路





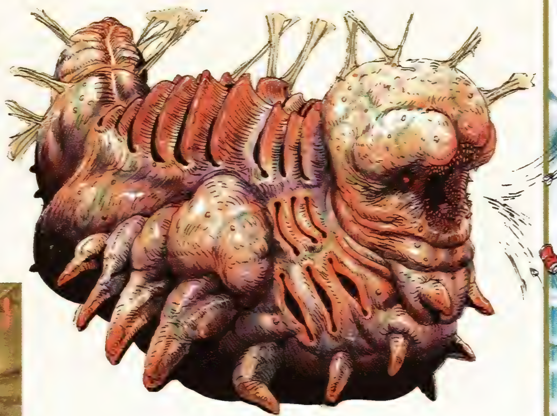
➡グロテスクなクリーチャーだが、怯むことなく立ち向かおう。

資料室前通路で、またしても緑色のクリーチャーとの戦闘だ。ショットガンで片付けたら、資料室前を右折して機関室に向かうのだが、ハシゴの前に大型のクリーチャーが待ち構えている。エア残量に気をつけながら戦おう。

Creature File 18／3rd OXYGEN EATER

【3rd オキシジェン イーター】

知性はないが、エアを吸うという本能が突出している。外見は巨大な肥満体だが、あらゆる場所に潜んでおり、エアを吸い尽くす。足が退化して移動は出来ないに等しいので、脇をすり抜けることは簡単だが、後のエア残量のことを考えれば始末しておいて間違いはない。



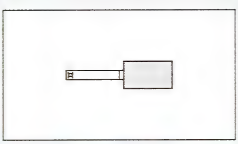


⬅スピードはゼロに等しい。グレネードで楽に倒せる。

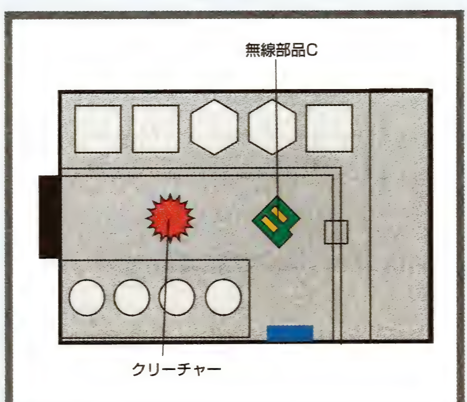
シーン **187**

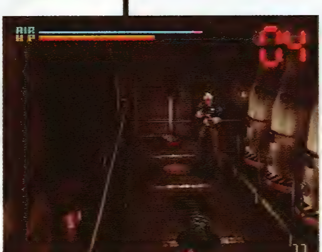
NAVY AREA 1F

NAVYエリア1F
㉖機関室



ハシゴを登って1Fの通路に出る。エリアが反転した影響で通路は浸水し、完全に水没状態だ。機関室に入ると、巨大なクリーチャーが待ち構えている。手強いが、グレネードを併用すれば倒せるだろう。ダメージを受けたら、迷わず蘇生キットを使い体力を回復すること。戦闘後、壁ぎわにある工具箱から無線部品Cを入手できる。





⬅近くにラーバが生き残っている場合がある。最期まで気を許さないこと。

Creature File 19／2nd MOTHER



【2nd マザー】

各タイプの2ndが、種族保存の本能で突然変異を起こし、子供を産めるようになったクリーチャー。知能はわずかに存在。子供を守るという本能が強いため、Larvaに危険がせまると狂暴になり、ムチのような触手で外敵を攻撃する。相手を捕まえ、噛みついてくることもあるので接近戦には注意だ。弾丸への耐性も高い。

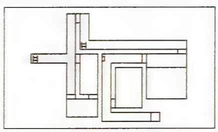


⬅近づかれる前にグレネードで先制攻撃。あとは連射で押し切ろう。

シーン 188

NAVY 2F

▲
NAVYエリア2F
⑲資料室前通路
▼





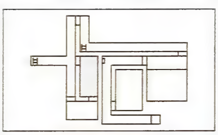
➡この時点で弾数が不安だったら、倉庫に戻るのも手だ。

もう一息で無線機の修理部品が揃う。機関室の奥にある鍵穴を確認したら、機関室前通路へ戻ろう。ハシゴから2Fの資料室前通路に降りたら、次は正面にある資料室を目指そう。目的地は通風孔の向こうにある研究室だ。

シーン 189

NAVY 2F

▲
NAVYエリア2F
⑳資料室
▼





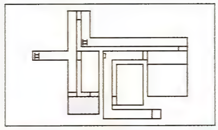
➡クリーチャーの唸り声が聞こえるが、勇気を振り絞って進め。

資料室の奥に進むと壁の下方に通風孔がある。以前ここに来たとき調べたように、この通風孔は隣の研究室につながっている。さっそく中にもぐりこんで、研究室に侵入しよう。最後の修理部品はその研究室の室内にある。

シーン **190**

NAVY 2F

NAVYエリア2F
㉑研究室





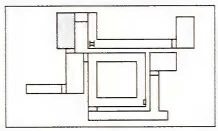
➡無線部品が揃ったら、コントロール室まで戻ろう。

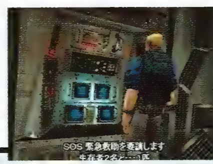
室内にいるクリーチャーは、部屋に入ると同時にショットガンで攻撃すれば、速攻で倒せる。床の工具箱から無線部品Bとアサルトライフル用ウェポンカードが、奥の本棚からはディープ・ブルー計画中間報告書が入手できる。

シーン **191**

NAVY 3F

NAVYエリア3F
⑩コントロール室





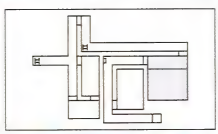
➡ジーナがいなくなってしまった。SOS発信後、急いで捜そう。

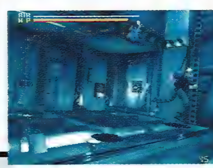
無線機を修理する前に、倉庫に行ってアサルトライフル(H&K G11)を入手し、装備しておくこと。倉庫から戻ったら、入手した3つの部品をパネルに差し込んで無線機を修理する。これで海上への緊急救助の要請ができる。

シーン **192**

NAVY 2F

NAVYエリア2F
㉓Eプール





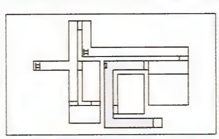
➡Eプールにいる2体とは戦闘せず、大回りで避けるのが得策だ。

いなくなってしまったジーナを捜そう。これまでに入っていない部屋は、ASのある通路の途中にある滅菌冷凍室だけだ。ジーナはきっとそこにいる。2FのL字通路から水没したEプールを抜けて、ASのある通路に向かおう。

シーン **193**

NAVY 2F

NAVYエリア2F
㉒ASのある通路





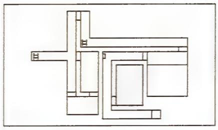
➡真相を突き止めなければ。たとえそれが悲劇だったとしても。

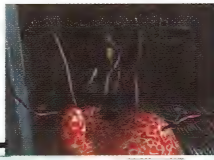
通路に入ったら、曲がり角にあるASでセーブしてから先に進もう。通路の中程に滅菌冷凍室のドアがある。体力の回復と装備武器の確認をしたら、中に入ろう。このドアの奥で待ち構えているのは、一体何なのだろうか。

シーン
194

NAVY
2F

▲
NAVYエリア2F
㉔滅菌冷凍室
▼





➡最大の悲劇と最強の敵が訪れる。ジーナがクリーチャーに!!

室内にあるパソコンからディープ・ブルー計画最終報告書の情報を入手。その内容に驚いていると、ジーナがアンソニーとともに現れすべての真相を語り始める。事件の原因を知ったジョンはアンソニーに銃口を向ける。すると!!

Creature File 20／GEENA





【ジーナ】

寄生されたジーナの姿。脳だけは寄生されていない。アンソニーを守ろうとする本能が、ジーナを変形させた。最初の形態は巨大な肉塊そのもので、2本の触手で攻撃してくる。攻撃力は高いが移動速度が遅いため、このときは銃の連射で思ったより簡単に倒せる。妖精のように美しい姿の第二形態は、高速で動き回り攻撃力も高い。蘇生キットを使って体力を維持し、アサルトライフルの連射で倒そう。

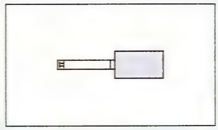


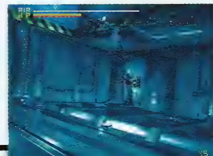
➡グレネードとスタングレネードは使っても効果がない。

シーン 195

NAVY 1F

NAVYエリア1F
26 機関室





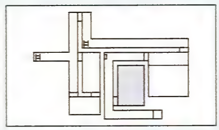
➡途中のEプールにいるクリーチャー2体には十分注意すること。

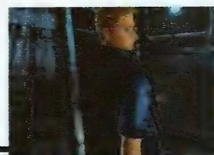
戦闘を終え、ジーナから自爆装置KEYを入手したら、すぐに機関室に向かおう。機関室奥の制御パネルで自爆装置KEYを使用すると、NAVYエリア爆発のカウントダウンが始まる。再び滅菌冷凍室に戻り、脱出の準備をしよう。

シーン 196

NAVY 2F

NAVYエリア2F
24 滅菌冷凍室





➡愛しい人を2度も失ってしまった。深い悲しみが彼を襲う……。

ジーナに別れを告げ、滅菌冷凍室に保管してあった大気圏突入用のスペースポッドに乗り込むジョン。その小さな"カゴ"は、NAVYエリアの爆発を利用し、海面まで緊急浮上していく。悪夢は終わったのだ。

Creature File 21／TOP SECRET

ビッグテーブル爆発事故報告書（TOP SECRET・EYES ONLY）

補給海底基地ビッグテーブルで起きた爆発事故により、基地に勤務する軍人、民間人に多数の犠牲者が出た。事故原因の詳細は現在も調査中であるが、唯一の生存者として救出されたERS隊員ジョン・メイヤーの報告からすると、基地内で行なっていたディープ・ブルー（以降DB）計画が、この事件に深く関わっているものと断定して良いだろう。DB計画とは、40年の時を経ながら冷凍睡眠の状態でスペースポッドから回収された、マーキュリー計画の有人宇宙飛行実験動物（猿：オス）の生理的応用研究を骨子に、クランシー・ドーキンス大佐を責任者とし、国家保安上の理由から極秘に進められていたプロジェクトである。以前から基地内部に潜入させていた局員から受けた報告の通り、実験動物が陥っていた仮死は、体内にいた原始的バクテリアが宇宙放射線の影響で寄生虫的生命体に変化し、宿主を保守するべく引き起こした冬眠状態であった。基地内に漏れ広がったこのバクテリアは、地球環境の中で急激な進化をとげたが、宿主を狂暴な生命体に変態させるというその生態は、この事件で初めて突き止められた事実である。しかしながら今回のケースは、あくまで偶発的要因が重なった「事故」であり、今後もDB計画を進めることは軍事技術発展にも有用であろうことは疑う余地もない。よって、ここに「生存者はなく、事故はエアユニットの整備不良が原因で、責任はクランシー・ドーキンス大佐にある」という、対マスコミ用発表を提案するものである。なお現在隔離中のジョン・メイヤーは、軍の細菌研究機関に引き渡されることが決定している。

報告書作成：国防総省爆発事故調査担当官

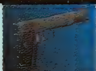
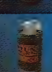
Steve, D,WillIams

データファイル

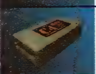
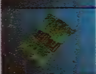
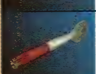
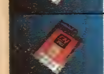


ITEM LIST〈入手アイテムデータ〉

ここではゲーム中に入手できる、すべてのアイテムを分類してまとめてある。アイテムの写真、アイテム名、解説のほか、そのアイテムの入手場所や使用法が書かれている部分を関連ページとして掲載（入手場所が特定できない、あるいは複数あるアイテムは除く）してあるので、索引としても利用できるようになっている。大いに活用して欲しい。

		アイテム名	解　説	関連ページ
武器		ハンドガン（ROBER GLOK G17）	最初に手に入る単発銃。弾丸数は85発。最も扱いやすい。	22
武器		ハンドガン（COLT M1911A1）	より強力な単発銃。弾丸数は35発。強いアメリカの誇り。	101
武器		水中銃（KPG-L9）	水中戦闘用の単発銃。弾丸数は45発。地上よりも水中で威力を発揮する。	31
武器		ショットガン（MOSSBERG M500ATP）	ショットガンA用ウエポンカードで入手。弾丸数は30発。広範囲に有効なショットガン。	—
武器		ショットガン（FRANCHI SPAS12）	ショットガンB用ウエポンカードで入手。弾丸数は45発。攻撃力の高いショットガン。	—
武器		サブマシンガン（STEYR TMP）	サブマシンガンA用ウエポンカードで入手。弾丸数は60発。広範囲に有効な銃。	—
武器		アサルトライフル（H&K G11）	アサルトライフル用ウエポンカードで入手。広範囲に有効な最強の銃。	—
武器		サブマシンガン（H&K MP5A5）	サブマシンガンB用ウエポンカードで入手。弾丸数は60発。広範囲に有効な銃。	—
ウエポンカード	—	ショットガン　A用ウエポンカード	カードNo.1。ウエポンロッカーからショットガン(MOSSBERG　M500ATP)を入手できる。	58
ウエポンカード	—	ショットガン　B用ウエポンカード	カードNo.2。ウエポンロッカーからショットガン（FRANCHI SPAS12）を入手できる。	78
ウエポンカード	—	サブマシンガン　A用ウエポンカード	カードNo.3。ウエポンロッカーからサブマシンガン（STEYR TMP）を入手できる。	29
ウエポンカード	—	アサルトライフル用ウエポンカード	カードNo.4。ウエポンロッカーからアサルトライフル(H&K G11)を入手できる。	120
ウエポンカード	—	サブマシンガン　B用ウエポンカード	カードNo.5。ウエポンロッカーからサブマシンガン（H&K MP5A5）を入手できる。	101
グレネード		グレネード　M75 手榴弾	M75手榴弾。攻撃力が高く。敵を吹き飛ばすことができる。	—
グレネード		スタングレネード E182	E182特殊閃光（音響）手榴弾。敵を一定時間麻痺させることができる。	—
グレネード		エアーグレネード A97	A97圧縮空気手榴弾。室内に一定量の空気を補充することができる。	—

	アイテム名	解説	関連ページ
弾	サブマシンガンのマガジン	入手するとサブマシンガン系の武器の最大弾丸数が増える。	22
弾	シェルボックス	入手するとショットガン系の武器の最大弾丸数が増える。	101
体力回復剤	応急キット	体力を少しだけ回復することができる。ラベルの色は青。	—
体力回復剤	救急キット	体力を大幅に回復することができる。ラベルの色はオレンジ。	—
体力回復剤	蘇生キット	体力を完全に回復することができる。ラベルの色は赤。	—
イベントアイテム	レギュレーター	非常用呼吸器具。空気がないところでも約3分間、呼吸することができる。	31
イベントアイテム	消火カプセル	FE03特殊消火弾。火災を一瞬で消火することができる。	32
イベントアイテム	ドッグタグ	海兵隊の認識票。名前と生年月日が刻印されている。	33
イベントアイテム	薬品A	紫色の液体が入った小瓶。害虫駆除剤を調合するのに使用する。	40
イベントアイテム	薬品B	黄緑色の液体が入った小瓶。害虫駆除剤を調合するのに使用する。	46
イベントアイテム	害虫駆除剤	煙幕式の強力害虫駆除剤。2種類の薬品から調合する。	47
イベントアイテム	AS修理用ICチップ	SHIRAHATA社製の旧型ICチップ。ASを修理するときに使用する。	51
イベントアイテム	ハンバーガー	ハンバーガー。チーズの匂いが食欲をそそる。自動販売機から入手する。	56
イベントアイテム	MO	MOディスク。ビッグジムのデータをコピーすることができる。	62
イベントアイテム	DATA　MO	ビッグジムのデータがコピーされているMOディスク。	62
イベントアイテム	トーチ	携帯型ガストーチ。鉄板などを焼き切ることができる。	78
イベントアイテム	トーチ用ガスボンベ	携帯型ガストーチのボンベ。ガスを補充することができる。	80
イベントアイテム	ガムガンSGR−316	特殊樹脂発射筒。壁の亀裂などを一時的に修復することができる。	93

		アイテム名	解　説	関連ページ
イベントアイテム		ビックジム用エアタンク	ビッグジム用の着脱式の酸素バックパック。	93
イベントアイテム		ビックジムライセンスカード	アンナが所有しているビッグジムの操縦免許証。	94
イベントアイテム		C４爆弾	C4プラスチック爆弾。少量でも強力な爆発力がある。	102
イベントアイテム		無線部品 A	予備のボード A（基盤）。3つ集めれば、無線機を修理することができる。	117
イベントアイテム		無線部品 B	予備のボード B（基盤）。3つ集めれば、無線機を修理することができる。	120
イベントアイテム		無線部品 C	予備のボード C（基盤）。3つ集めれば、無線機を修理することができる。	118
イベントアイテム		NAVY KEY Lv1	ネイビーエリア通行用の鍵。下士官以下が通常持っている。	20
イベントアイテム		NAVY KEY Lv2	ネイビーエリア通行用の鍵。士官以上が通常持っている。	86
KEY		SEAFOX KEY Lv1	SEAFOX通行用の鍵。仮眠室に入ることができる。	31
KEY		金庫 KEY	士官室の金庫を開けるための鍵。	34
KEY		ミサイル制御　KEY 1	ポセイドン核ミサイルを制御する鍵、その1。	35
KEY		ミサイル制御　KEY 2	ポセイドン核ミサイルを制御する鍵、その2。	34
KEY		JUNK KEY Lv1	ジャンクエリア通行用の鍵。	40
KEY		JUNK KEY Lv2	ジャンクエリア通行用の鍵。特殊処理室に入ることができる。	50
KEY		DN KEY	DNエリア通行用の鍵。DNエリアに入ることができる。	57
KEY		ゴンドラ制御　KEY	水中ゴンドラ『アルゴノーツ』を制御する鍵。	73
KEY		シャロンROOM KEY	シャロンの部屋の鍵。	109
KEY		自爆装置 KEY	あるエリアの自爆装置を起動するための鍵。	122

		アイテム名	解 説	関連ページ
FILE	—	人体冷凍保存に関する報告書	人体の冷凍保存(コールドスリープ)について書かれているファイル。	20
FILE	—	クランシーの個人情報	クランシー大佐への辞令が書かれている個人情報ファイル。	29
FILE	—	救難機構について	ERSについて書かれているファイル。	29
FILE	—	薬品調剤士の日誌	ある薬品の調合方法が書かれているファイル。	41
FILE	—	Eメール	害虫駆除剤の調合割合のヒントが書かれているメール。	43
FILE	—	ジーナのメモ	寄生生命体に関する情報が書かれているメモ。	49
FILE	—	アンナの手紙	ジョンへのメッセージが書かれている手紙。	58
FILE	—	ビッグテーブルに関する書類	ビッグテーブルの建設・運営経緯が書かれているファイル。	67
FILE	—	管理マニュアル	ビッグテーブルで事故が起こった場合の対処法が書かれている。	67
FILE	—	ビッグジムのデータ	ビッグジムに関する情報と操作方法が書かれているファイル。	63
FILE	—	ジーナの手紙	ジョンへのメッセージが書かれている手紙。	86
FILE	—	兵士の手紙	ある兵士が家族へ送ろうとした手紙。	90
FILE	—	マーキュリー計画に関する報告書	40年前の宇宙計画『マーキュリー計画』について書かれたファイル。	91
FILE	—	ディープ・ブルー計画〈中間報告書〉	ジーナによって書かれた、アンソニーに関するファイルその1。	120
FILE	—	シャロンの日記	シャロンの想いが綴られている日記。	110
FILE	—	ディープ・ブルー計画〈最終報告書〉	ジーナによって書かれた、アンソニーに関するファイルその2。	121
その他		VTR-1	ラベルに『CAGE(かご)』と書かれている。映写室で見ることができる。	91
その他		VTR-2	ラベルに『セクシャル・ボディ』と書かれている。映写室で見ることができる。	59

■DEEP FEAR パーフェクトガイド　DEEP FEAR DEEPS

1998年8月21日　初版発行

発行人／編集人	浜村　弘一
副編集人	野田　稔／田原　誠司
編集長	坂本　武郎
副編集長	澄田　雅範
発行所	株式会社アスキー 〒151-8024　東京都渋谷区代々木4-33-10 電話03-5351-8111
発売元	株式会社アスペクト 〒154-0023　東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル6F 第一営業部 電話03-3299-1493
進行管理	高橋　敦子（ファミ通書籍編集部）
製作購買	稲垣勢津子
印刷	共立印刷株式会社
企画／構成／編集	川畑　康也（ファミ通書籍編集部）
構成／執筆	猫柳　けいた
装丁／デザイン	白川　康治（株式会社あとらす二十一） 吉岡　貴司（株式会社あとらす二十一）
デザイン監修	青山　範子（ファミ通書籍編集部）
マップイラスト	TAKANORI IZUMI（Art of think tankゾララスト） TAKASHI ATARASHIYA（Art of think tankゾララスト） YAYOI SINNO（Art of think tankゾララスト）
資料提供／監修	株式会社セガ・エンタープライゼス

定価はカバーに表示してあります。

ISBN4-7572-0166-4
●1189252

Printed In Japan

ERS
EMERGENCY RESCUE SERVICE

DEEP FEAR PERFECT GUIDE

—DEEP FEAR DEEPS—

ISBN4-7572-0166-4
C0076 ¥1100E
9784757201668
アスペクト
定価：本体1100円＋税
1920076011009

R
E S
EMERGENCY
RESCUE
SERVICE

DEEP FEAR
PERFECT GUIDE
—DEEP FEAR DEEPS—

ISBN4-7572-0166-4
C0076 ¥1100E
9784757201668
1920076011009
アスペクト
定価：本体1100円＋税

R E S
EMERGENCY RESCUE SERVICE

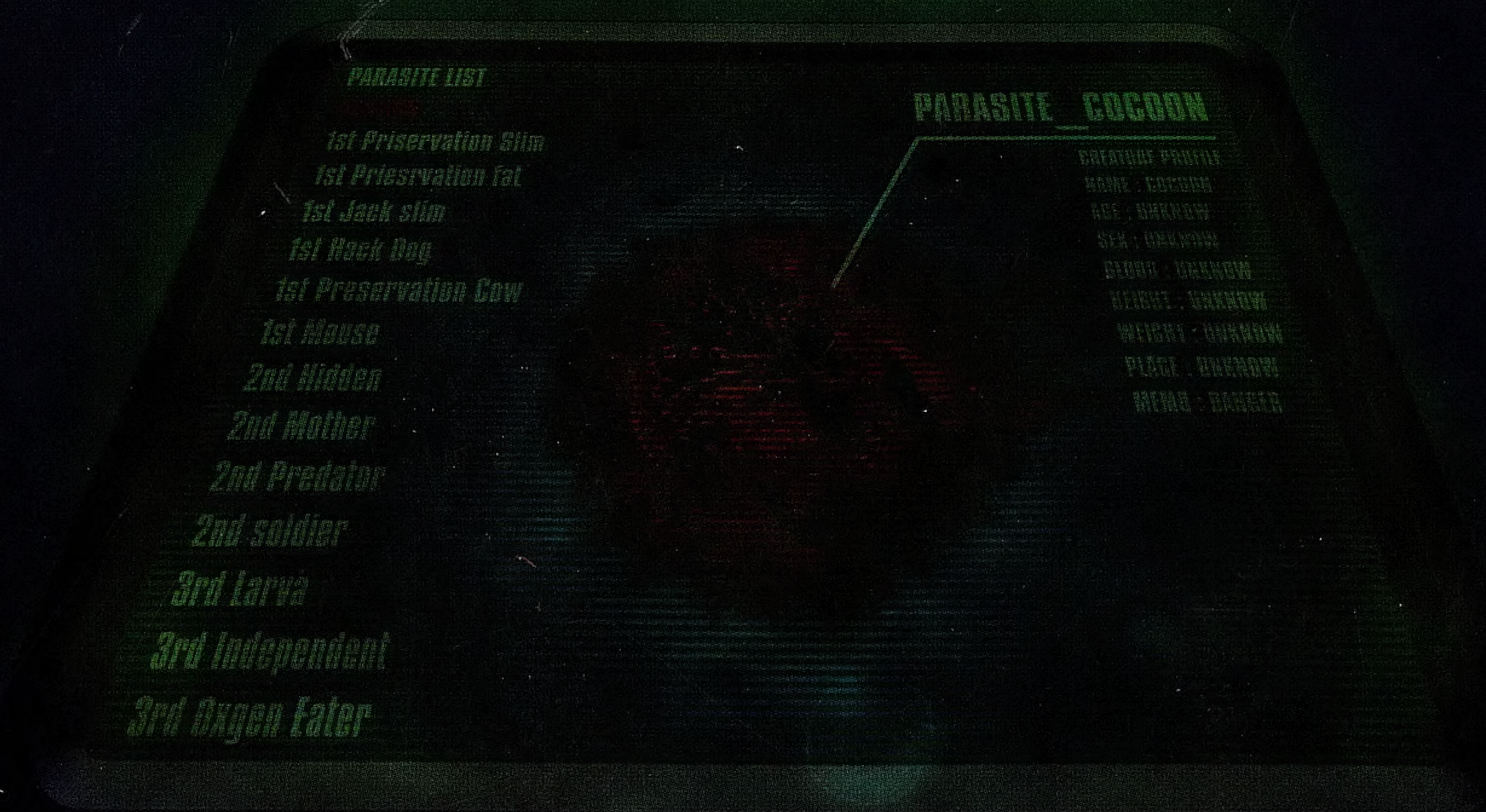
DEEP FEAR PERFECT GUIDE
—DEEP FEAR DEEPS—

ファミ通
ディープフィアー パーフェクトガイド
—DEEP FEAR DEEPS—
ASPECT

DEEP FEAR™

PERFECT GUIDE —DEEP FEAR DEEPS—

ディープフィアー パーフェクトガイド



ファミ通責任編集